



**HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ**

Grafik Anasanat Dalı

**ÇOCUKLARA YÖNELİK MÜZE TANITIMINI DESTEKLEYİCİ ETKİLEŞİMLİ
MÜZE HİKÂYE KİTABI**

Elif COŞKUN

Sanatta Yeterlik Tezi

Ankara, 2024



HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ

Grafik Anasanat Dalı

ÇOCUKLARA YÖNELİK MÜZE TANITIMINI DESTEKLEYİCİ ETKİLEŞİMLİ MÜZE
HİKÂYE KİTABI

Elif COŞKUN

Sanatta Yeterlik Tezi

Ankara, 2024

ÇOCUKLARA YÖNELİK MÜZE TANITIMINI DESTEKLEYİCİ ETKİLEŞİMLİ MÜZE HİKÂYE KİTABI

Danışman: Doç. Dr. Banu BULDUK TÜRKMEN

Yazar: Elif COŞKUN

ÖZ

Müzeler, toplumun yaşantı ve kültürünü yansıtan önemli merkezlerdir ve aynı zamanda güçlü bir eğitim misyonu taşırlar. Müzeler, geçmişini yansıtarak ve hikâyelerle kurgulayarak, anlamlı ve somut verilerle dolu bir öğrenme ortamı sunarlar. Bu araştırmada eğitim aracı olarak müzenin çocuk açısından ziyaretinin en etkili nasıl gerçekleştirilebileceği sorusunun cevabı aramaktadır.

Çocuklar açısından etkili bir müze ziyaretinin üç aşaması vardır; 1) müzeye ziyareti öncesi yapılması gerekenler, 2) müze ziyareti sırasında yapılacaklar ve 3) müze ziyareti sonrasındaki dönütler. Bu üç aşama planlanarak verimli bir müze ziyaretinden söz edilebilir. Araştırmada etkili tasarım öğeleri kullanılarak oluşturulan etkileşimli rehber kitap, bu üç aşamayı ele alan etkili bir görsel tasarım çalışması olarak düşünülmektedir.

Bu araştırmada, nitel araştırma yöntemi kullanılarak veriler toplanmış, analiz edilmiş ve yorumlanmıştır. Veri toplama aşamasında, 7-12 yaş arası çocuklara yönelik müze içerikli kitaplar üzerine yapılan araştırmalar temel alınmıştır. Bu bağlamda, müzelerin hazırladığı çocuk kitapları incelenmiş ve müzeyi anlatan hikâyeler ve etkinlik kitapları üzerinde odaklanılmıştır. Örnek olarak, Erimtan Arkeoloji ve Sanat Müzesi için bir rehber kitap hazırlanmış ve bu kitabın değerlendirilmesi için 3. sınıf öğrencileriyle bir müze ziyareti düzenlenmiştir. Bu ziyaret öncesinde öğrencilere ön anket uygulanmış ve ziyaret sonrasında bir değerlendirme anketi yapılmıştır. Elde edilen bulgular sonucunda etkileşimli rehber kitabın tasarım açısından etkili olması, içerisinde yer alan görsellerin sunumu ve tasarım anlatım diliyle müze ziyaretine katkıda bulunduğu açıkça görülmüştür. Görseller, eserlerin detaylarını ve sanatsal özelliklerini daha yakından inceleme imkânı sağlamaktadır. Anlatım dili ise bilgiyi sade ve anlaşılır bir şekilde ileterek ziyaretçilerin eserler hakkında daha kapsamlı bir anlayışa sahip olmalarına olanak sunmaktadır. Böylece, etkileşimli rehber kitap, müze ziyaretini daha zengin ve etkileşimli bir deneyime dönüştürmektedir. Aynı zamanda bu tür araştırmalar, müze eğitimi alanında daha etkili ve çocuk dostu rehber

materyallerin tasarlanması ve uygulanmasına yönelik stratejilerin belirlenmesine katkı sağlayabilir.

Anahtar sözcükler: Müze Eğitimi, İllüstrasyon Tasarımı, Sanat ve Arkeoloji Müzesi, Grafik Tasarım, Etkileşim Tasarımı.



SUPPORTIVE OF MUSEUM INTRODUCTION AND INTERACTIVE MUSEUM STORY BOOK FOR KIDS

Supervisor: Doç. Dr. Banu BULDUK TRKMEN

Author: Elif COŐKUN

ABSTRACT

Museums are significant centers that reflect the life and culture of society and carry a strong educational mission. By depicting the past and narrating stories, museums provide a meaningful and tangible learning environment. This study seeks to answer the question of how a child's visit to a museum can be most effectively conducted as an educational tool.

An effective museum visit for children comprises three stages: 1) preparations before the visit, 2) activities during the museum visit, and 3) feedback and reflection after the visit. A productive museum visit can be discussed when these three stages are planned. In the study, an interactive guidebook designed with effective design elements is considered an effective visual design project that addresses these three stages.

In this research, qualitative research methods were used to collect, analyze, and interpret data. During the data collection phase, research was based on museum-related books for children aged 7-12. In this context, children's books prepared by museums were examined, focusing on storybooks and activity books that describe the museum. As an example, a guidebook was prepared for the Erimtan Archaeology and Arts Museum, and a museum visit was organized with third-grade students to evaluate this book. Before the visit, a pre-visit survey was conducted with the students, and a post-visit evaluation survey was administered. The findings revealed that the interactive guidebook was effective in terms of design, and its visual presentation and narrative language contributed significantly to the museum visit. The visuals allowed for a closer examination of the details and artistic features of the artifacts, while the narrative language conveyed information in a simple and understandable manner, enabling visitors to gain a more comprehensive understanding of the exhibits. Thus, the interactive guidebook transformed the museum visit into a richer and more interactive experience. Such research can also contribute to determining strategies for designing and implementing more effective and child-friendly guide materials in the field of museum education.

Keywords: Museum Education, Illustration Design, Art and Archaeology Museum, Graphic Design, Interaction Design.



TEŞEKKÜR

Tez çalışmam sırasında bana yol gösteren, cesaretlendiren ve bilgileriyle yolumu aydınlatan değerli hocam ve danışmanım Doç.Dr. Banu BULDUK TÜRKMEN'e, görüşleri ve değerlendirmeleriyle araştırmama katkıda bulunan hocalarım Prof. Dr. Nadire Şule ATILGAN ve Doç. Dr. Ceren GÜNERÖZ'e çok teşekkür ediyorum. Beni her zaman destekleyen öğretmen arkadaşlarıma, her sorumu sabırla cevaplayan sevgili müdürüm Dr. Mesude ÇELİKÇİ ERMİHAN'a ve çalıştığım kurum olan Atael Koleji'ne bu süreçte bana gösterdikleri ilgi ve alaka için çok teşekkür ediyorum. Son olarak da her zaman desteğiyle yanımda olan eşim Cumhur'a ve sevgili kızım Alya'ya çok teşekkür ediyorum.



Kızım Alya ve Eşim Cumhur'a



İÇİNDEKİLER DİZİNİ

ÖZ	i
ABSTRACT	iii
TEŞEKKÜR.....	v
İTHAF	v
İÇİNDEKİLER DİZİNİ.....	vii
GÖRSEL DİZİNİ	x
TABLO DİZİNİ.....	xiv
SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ.....	xv
GİRİŞ.....	1
1. BÖLÜM: KAVRAMSAL ÇERÇEVE.....	7
1.1 Konu	7
1.2 Problem Durumu	8
1.3 Amaç.....	9
1.4 Önem	10
1.5 Yöntem	10
1.6 Sınırlılıklar	12
2. BÖLÜM: MÜZE VE İLETİŞİM	10
2.1 Müze.....	10
2.2 Dünyada Müzeciliğin Gelişimi	14
2.3 Türkiye’de Müzeciliğin Gelişimi.....	17
2.4 Müze Türleri	18
2.4.1 Koleksiyonlarına Göre Müze Türleri.....	19
2.5 Müze ve İletişim	22
2.5.1 Sergileme Yöntemleri	25
2.5.2 Teknoloji Kullanımı	27
2.6 Müze Tanıtım Elemanları	30
2.6.1 Müze Rehberleri ve Planları	31
2.6.2 Müze Katalogları.....	35
2.6.3 Müze Afişleri.....	37
2.6.4 Müze Web Siteleri ve Sosyal Medyaları	40
3. BÖLÜM: ÇOCUKLARA YÖNELİK ETKİLEŞİMLİ HİKÂYE KİTABI TASARIMI.....	46
3.1 Çocuklara Yönelik Hikâye Kitabının Gelişimi	46
3.1.1 Elektronik Hikâye Kitabının Gelişimi.....	49

3.1.2 Etkileşimli Elektronik Kitaplar	57
3.1.3 Elektronik Resimli Hikâye Kitaplarında Tasarım Süreçleri	58
3.2 Resimli Hikâye Kitaplarında İçerik ve Biçim Oluşturma	65
3.2.1 Resimli hikâye kitaplarında içerik geliştirme	66
3.2.2 Resimli Hikâye Kitaplarında Biçim Geliştirme	73
4. BÖLÜM: ARKEOLOJİ VE SANAT MÜZELERİNDE TANITICI VE REHBERLİK EDİCİ ÇOCUK KİTAPLARININ İNCELENMESİ	78
4. 1 Arkeoloji ve Sanat Müzelerinde Tanıtıcı ve Rehberlik Edici Çocuk Kitaplarının İnceleme Yöntemi	78
4.1.1. The Metropolitan Museum of Art	79
4.1.2 Rijks Museum	85
4.1.3 Tate Modern	91
4.1.4 Louvre Museum	97
4.1.5 Uffizi Museum	102
4.1.6 İstanbul Arkeoloji Müzeleri	105
5. BÖLÜM: “MÜZEDEYİM: ERİMTAN ARKEOLOJİ VE SANAT MÜZESİ” ÇOCUKLARA YÖNELİK MÜZE TANITIMINI DESTEKLEYİCİ REHBER KİTAP UYGULAMASI.....	110
5.1 Erimtan Arkeoloji ve Sanat Müzesi.....	110
5.2 “MÜZEDEYİM: ERİMTAN ARKEOLOJİ VE SANAT MÜZESİ” Adlı Kitabın İçeriği	112
5.3 “MÜZEDEYİM: ERİMTAN ARKEOLOJİ VE SANAT MÜZESİ” Adlı Kitabın Tasarım Süreci.....	126
5.4 Elektronik Kitaba Dönüştürülmesi.....	134
5.5 Basılı Kitaba Dönüştürülmesi.....	135
5.6 Uygulama Çalışmasının Değerlendirilmesi	135
5.7 Çalışmanın Bulguları	136
5.8 Uygulama Çalışması Ön Anket ve Değerlendirme Anketi Soruları	142
5.8.1 Uygulama Çalışması Ön Anket ve Değerlendirme Anketi Sonuçları.....	144
5.9 Çalışmanın Yeni Alan Önerileri	153
SONUÇ	155
KAYNAKLAR.....	161
EKLER	169
EK 1. Gönüllü Katılım Formu (Veli İzni).....	169
EK 2. Değerlendirme Anketi	170
EK 3. Ön Test	171
EK 4. Makale	172
Etik Komisyonu Onay Bildirimi	192
Etik Beyanı	193

Sanatta Yeterlik Tezi Orijinallik Raporu	194
Proficiency in Art Thesis Originality Report.....	195
YAYIMLAMA VE FİKRÎ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI	196



GÖRSEL DİZİNİ

Görsel 1. Erimtan Arkeoloji ve Sanat Müzesi, Ses Şemsiyesi (Kişisel Arşiv).....	27
Görsel 2. Yarı Gerçek Artırılmış Gerçeklik Sergisi (Kaynak: www.isikun.edu.tr).....	28
Görsel 3. Erimtan Arkeoloji Ve Sanat Müzesi, dijital ekran kullanımı (Kişisel Arşiv).	29
Görsel 4. Met Museum Kids web sayfası (Kaynak: www.metmuseum.org).	31
Görsel 5. Garden Museum kat planı ve müze tanıtım broşürü (Kaynak: www.pentagram.com).	33
Görsel 6. Rijks Museum kat planı (Kaynak: www.phaidon.com).	33
Görsel 7. Science Museum kat planı (Kaynak: ndga.wordpress.com).	34
Görsel 8. The Greensboro Children's Museum broşürü (Kaynak: behance.net).....	35
Görsel 9. The Met Museum 2022 yılı en çok ilgi gören müze katalogları (Kaynak: store.metmuseum.org).	36
Görsel 10. The Holburne Museum afiş tasarımı (Kaynak: thedrum.com).	38
Görsel 11. Natural History Museum Bünyesinde Gerçekleşecek Body Worlds Sergisi afiş tasarımı (Kaynak: google.com).	38
Görsel 12. National Museum Of Scotland açılış duyurusu afiş tasarımı (Kaynak: blog.nms.ac.uk).	39
Görsel 13. Louvre Müzesi web sitesi ana sayfası (Kaynak: www.louvre.fr/en).	41
Görsel 14. Smithsonian Doğa Tarihi Müzesi web sitesi ana sayfası (Kaynak: naturalhistory.si.edu).	41
Görsel 15. Erimtan Çocuk Instagram Postu (Kaynak: www.instagram.com/erimtancocuk)	45
Görsel 16. Alice Harikalar Diyarında ilk baskı kapak (Kaynak: www.invaluable.com). ..	48
Görsel 17. Minik tavşan Pikniğe Gidiyor e-kitap görüntüsü (Kaynak: dijitalkutuphanem.camlicacocuk.com).....	51
Görsel 18. Sesli Kitap Pinokyo (Kaynak: www.amazon.com.tr).	54
Görsel 19. Alice Harikalar Diyarında pop up kitap (Kaynak: www.barnesandnoble.com).	55
Görsel 20. Panda Pagi 3D hikâye kitabı (Kaynak: bonbino.com.tr).....	56
Görsel 21. The Met Museum (Kaynak: www.metmuseum.org).	79
Görsel 22. The Met Museum çocuklar için etkileşimli müze haritası (Kaynak: www.metmuseum.org).	80
Görsel 23. The MET Museum web sitesi kitap satış sayfası (Kaynak: www.metmuseum.org).	81

Görsel 24. Lost İn The Museum kitabının ön ve arka kapağı (Kişisel Arşiv).	82
Görsel 25. Lost İn The Museum kitabının iç sayfa tasarımı örneği (Kişisel Arşiv).	82
Görsel 26. Lost İn The Museum kitabının iç sayfa tasarımı örneği 2 (Kişisel Arşiv).	83
Görsel 27. Mayhem At The Museum kitabının kapağı (Kaynak: www.amazon.com.tr)...	84
Görsel 28. Mayhem At The Museum iç sayfa tasarımı örneği (Kaynak: www.btsb.com).	85
Görsel 29. Mayhem At The Museum iç sayfa tasarımı örneği 2 (Kaynak: www.btsb.com).	85
Görsel 30. Rijks Museum ana giriş görüntüsü (Kaynak: www.rijksmuseum.nl/en).	86
Görsel 31. Rijks Museum web sitesi ekran görüntüsü (Kaynak: www.rijksmuseum.nl/en).	87
Görsel 32. Miffy X Rembrandt kitap kapağı (Kaynak: www.amazon.com.tr).....	88
Görsel 33. Miffy X Rembrandt iç sayfa tasarımı (Kaynak: www.amazon.com.tr).	88
Görsel 34. Miff X Rembrandt iç sayfa tasarımı 2 (Kaynak: www.amazon.com.tr).	89
Görsel 35. Donald Duck kitap kapağı (Kaynak: www.amazon.com.tr).	90
Görsel 36. Donald Duck kitabı iç sayfa tasarımı (Kaynak: www.amazon.com.tr).	91
Görsel 37. Tate Modern Binası (Kaynak: en.wikipedia.org).....	92
Görsel 38. Tate Kids web ara yüzü oyun ve eğlence bölümü (Kaynak: www.tate.org.uk).	93
Görsel 39. Tate Modern online mağaza sayfa görüntüsü (Kaynak: www.tate.org.uk).	93
Görsel 40. Tate Kids etkinlik kitapları (Kaynak: www.amazon.com.tr).	94
Görsel 41. Tate Kids Activity Book iç sayfa tasarımı (Kaynak: www.amazon.com.tr)....	95
Görsel 42. Tate Kids Activity Book iç sayfa tasarımı 2 (Kaynak: www.amazon.com.tr)..	95
Görsel 43. The Museum Of Me (Benim Müzem) kitap kapağı ve iç sayfa tasarımı (Kişisel Arşiv).	96
Görsel 44. The Museum Of Me (Benim Müzem) iç sayfa tasarımı (Kişisel Arşiv).....	97
Görsel 45. Louvre Müzesi (Kaynak: www.louvre.fr/en).	98
Görsel 46. Louvre Müzesi web sitesi çocuk kitapları bölümü (Kaynak: www.louvre.fr/en).	99
Görsel 47. Benim Küçük Louvre Müzikalim kitap kapağı (Kaynak: www.amazon.com.tr).	100
Görsel 48. Benim Küçük Louvre Müzikalim iç sayfa tasarımı (Kaynak: www.amazon.com.tr).	100
Görsel 49. Barbapapa Louvre Museum kitap kapağı (Kaynak: www.amazon.com.tr)...	101

Görsel 50. Barbapapa louvre museum iç sayfa tasarımı (Kaynak: www.amazon.com.tr).	102
Görsel 51. Uffizi Museum (Kişisel Arşiv).....	103
Görsel 52. Uffizi Shop çocuk kitapları bölümü (Kaynak: www.uffizi.it/en/the-uffizi). ..	103
Görsel 53. The Uffizi Gallery İn Florence kitap kapağı (almanca dilinde) (Kişisel Arşiv).	104
Görsel 54. The Uffizi Gallery İn Florence kitabın iç sayfa tasarımı (Kişisel Arşiv).....	105
Görsel 55. İstanbul Arkeoloji Müzeleri avlusu (Kaynak: muze.gov.tr)	106
Görsel 56. İstanbul Arkeoloji Müzeleri web sitesi (Kaynak: muze.gov.tr).....	106
Görsel 57. Osman Hamdi Bey'in Hazinelele İstanbul Arkeoloji Müzelerle ön ve arka kapağı (Kişisel Arşiv).	107
Görsel 58. Osman Hamdi Bey'in Hazinelele İstanbul Arkeoloji Müzelerle iç sayfa tasarımı (Kişisel Arşiv).	108
Görsel 59. Osman Hamdi Bey'in Hazinelele İstanbul Arkeoloji Müzelerle iç sayfa tasarımı 2 (Kişisel Arşiv).	108
Görsel 60. Erimtan Arkeoloji ve Sanat Müzesi (Kişisel Arşiv).....	111
Görsel 61. Erimtan Arkeoloji ve Sanat Müzesi giriş katı (Kişisel Arşiv).	111
Görsel 62. Erimtan Arkeoloji Ve Sanat Müzesi ana sergi salonu (Kişisel Arşiv).....	112
Görsel 63. Giriş bölümünün yer aldığı sayfa tasarımı	114
Görsel 64. Çevredeki müzeler haritası sayfa tasarımı görüntüsü.	114
Görsel 65. İçindekiler sayfa tasarımı görüntüsü.	115
Görsel 66. Müzele giriş sayfa tasarımı görüntüsü.....	115
Görsel 67. Arkeoloji ve sanatla ilgili sayfa tasarımı görüntüsü.....	116
Görsel 68. Riton sayfa tasarımı görüntüsü.....	117
Görsel 69. Urartu Kemerle sayfa tasarımı görüntüsü.	118
Görsel 70. Kil Tablet sayfa tasarımı görüntüsü.	119
Görsel 71. Yüzük Taşları sayfa tasarımı görüntüsü.....	120
Görsel 72. Cam Eserler sayfa tasarımı görüntüsü.....	121
Görsel 73. Sikkeler Sayfa sayfa tasarımı görüntüsü.	122
Görsel 74. Triclinium Alanı sayfa tasarımı görüntüsü.....	122
Görsel 75. Fayyum Portrelele sayfa tasarımı görüntüsü.	123
Görsel 76. Kişisel Bakım sayfa tasarımı görüntüsü.....	124
Görsel 77. Seramik Eserler sayfa tasarımı görüntüsü.....	124
Görsel 78. Sürele sergileme alanı sayfa tasarımı görüntüsü.....	125

Görsel 79. Kendi Müzeni oluşturma sayfa tasarımı görüntüsü.....	125
Görsel 80. Sözlük sayfa tasarımı görüntüsü.	126
Görsel 81. Sayfa tasarımları renk paleti örnekleri.	128
Görsel 82. Müzedeyim ana başlık.....	128
Görsel 83. Flea Market Finds yazı karakteri.....	130
Görsel 84. Bainsley yazı karakteri.	131
Görsel 85. Post-it görünümü Kıl Tablet sayfa tasarımı ayrıntı görüntüsü.....	131
Görsel 86. Sözlük sayfa tasarımı.	132
Görsel 87. İçindekiler sayfa tasarımı.	133
Görsel 88. Rehber kitap giriş ve kapanış sayfa tasarımı.....	134
Görsel 89. Müze ziyareti (Kişisel arşiv).	139
Görsel 90. Müze ziyareti dijital ve basılı uygulama (Kişisel arşiv).....	139
Görsel 91. Rehber kitap etkinlik katılımcı örnekleri (Kişisel Arşiv).....	140
Görsel 92. Rehber kitap etkinlik katılımcı örnekleri 2 (Kişisel Arşiv).....	141
Görsel 93. Rehber kitap etkinlik katılımcı örnekleri 3 (Kişisel Arşiv).....	142

TABLO DİZİNİ

Tablo 1. Ön Anket Cevapları	145
Tablo 2. Ön Anket Kısa Cevaplı Sorular	146
Tablo 3. Değerlendirme Anketi Sonuçları	148



SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ

Akt.	: Aktaran
AG	: Artırılmış Gerçeklik
IAB	: Uluslararası Reklamcılar Derneği
ICOM	: Uluslararası Müzeler Konseyi
HTML	: Hiper Metin İşaretleme Dili
MEB	: Milli Eğitim Bakanlığı
s.	: Sayfa
The MET	: The Metropolitan Museum of Art
TDK	: Türk Dil Kurumu
TÜİK	: Türkiye İstatistik Kurumu
UNESCO	: Birleşmiş Milletler Eğitim, Bilim ve Kültür Kurumu
vb.	: Ve benzeri
vd.	: Ve diğerleri

GİRİŞ

Modern çağda geçmişle kurulan köprü görevi üstlenen müzeler, her şehirde görülmesi olası kültür alanlarıdır. Müzeler öncelikle şehir kültürünü yansıtan sonrasında bir şehri değerli kılmanın anlamlandırmanın yollarından birine dönüşmektedir. Müzelerin şehrin eğitim kurumlarına da dönüştüğü söylenebilir. Uluslararası Müzeler Konseyi (ICOM) tarafından 2022 yılında yapılan müze tanımına göre şu şekildedir: Müze, toplumun hizmetinde bulunan ve kar amacı gütmeyen bir kurumdur. Somut ve soyut kültürel mirası araştırır, toplar, korur, yorumlar ve sergilerle sunar. Kamuya açık ve erişilebilir olan müzeler, çeşitlilik ve sürdürülebilirlik için teşvik edici bir rol oynamaktadır. Eğitim, eğlence, düşünce ve bilgi paylaşımı için çeşitli deneyimler sunarak, etik, profesyonel ve toplum katılımıyla faaliyetlerini yürütmekte ve bu yolla iletişim kurmaktadır.

Müzelerin kamuya açık ve erişilebilir olması, kültürel mirasın korunması ve paylaşılmasında önemli bir rol oynamaktadır. Bu çerçevede müzeler, sadece fiziksel mekânlarda değil, dijital platformlarda da varlık göstererek daha geniş kitlelere ulaşma çabası içerisindeyler. Dijitalleşme sayesinde film ve videolar, dijital fotoğraflar, müzikler, ses kayıtları ve müze nesnelerinin görselleri gibi materyaller erişime açılmaktadır. Bu materyaller, bilim, kültür ve sanat alanında katkı sağlamakta ve kültürel çeşitliliği desteklemektedir (Yanar vd., 2021, s. 4).

Müze gibi kalıcı kurumlar toplumun yaşantı ve kültürünü de yansıtan önemli eğitim merkezleridir. Müzeler geçmişi yansıtırken hikâyelerle kurgulayarak, canlandırarak, anlamlı ve somutlaştırılmış verilerle sunmaktadır. Müzelerin bu katkıları çocukların eğitiminde önemli bir değere sahip olduğunu göstermektedir. Eğitimin temelinde çocuğa iletilmek istenen öğretiler; kendi toplumunu anlayan, başka kültürlerle hoşgörü ile yaklaşan, hayal gücü ile beslenen ve yaratıcı nesiller yetiştirmektir (Kaya,2014, s. 103). Bunun farkında olan toplumlar müzelerini gerekli donanım ve atölyelerle desteklemektedir. Eğitim kurumları da müfredatlarıyla bütünleştirerek sıklıkla müze ziyaretleri gerçekleştirmektedir. Sadece eğitim içerisinde değil yeni nesil ailelerde çocuklarını sık sık müzelere ve müzelerin hazırladığı atölyelerde eğitimlere götürmektedir.

Müzelere olan ilgi her geçen gün artmaktadır. Kültür ve Turizm Bakanlığının 2022 yılı müze ve öğren yerleri ziyaretçi istatistikleri de göstermektedir ki; Müze ve öğren yeri ziyaretçi sayısı,

2022 yılında %97,1 artarak 45 milyon 822 bin 525 oldu. Ziyaretçilerin %67,5'i Bakanlığa bağlı müze ve ören yerlerini ziyaret etti. Özel müze ziyaretçi sayısı %125,3 artarak 14 milyon 890 bin 214 oldu. Özel müzeleri görmeye gidenlerin artışı kamu müzelerinden fazla olmuştur (TÜİK, 2024). Bu artışta özel müzelerin kendisine daha fazla ziyaretçi çekme çabaları göz ardı edilemez. Müzelerin sergileme yöntemlerindeki yenilikçi yaklaşımlar, kişiselleştirilmiş müze deneyimleri ve tanıtımların katkıları da göze çarpmaktadır. Müzeler günümüzde, ziyaretçileriyle etkileşimde bulunan, küçük yaş gruplarının eğitime önem veren, bireysel olarak gelişime izin veren dinamik kurumlar olarak görülmektedir (Karaca vd., 2018). Müzeler teknolojinin ışığında varlıklarını artık daha fazla ortaya koymaktadır. Öncelikle müze tanıtım ve duyuruları için daha fazla teknoloji ile iş birliği yapılmaktadır. Amsterdam'da yer alan Rijks Museum zengin koleksiyonunu yüksek çözünürlüklü görsellerle kendi web sitesi üzerinden ziyaretçilerine sunmaktadır. Bu web sitesi üzerinden ziyaretçilerine beğendikleri eserlerin yer aldığı kendilerine ait dijital kütüphaneler oluşturmalarına imkân da vermektedir (Rijks Museum, 2024). Müzede yer alan eserlerden yola çıkılarak oluşturulan grafik ürünlerin tasarlandığı yarışmalar da düzenlenmektedir. Bu gibi çalışmalar müzenin tanıtılmasına katkı sağlamaktadır. Bunun yanı sıra müze mağazalarında yer alan müzeyi markalaştıran tanıtıcı ürünlerde kalem, kitap, çanta, şemsiye, defter vb. yer verilmektedir.

Müze içerisinde eserleri daha farklı açıdan görmek için kişiselleştirilmiş deneyimler yaşatan uygulamalar sunulmaktadır. Bunlar ses şemsiyeleri, dokunmatik ve dijital ekranlar, sanal gerçeklik uygulamaları, projeksiyonla sunum odaları gibi hareketli görüntüler ve ses ile daha fazla duyuya hitap eden sergileme yöntemleridir. Hareketli ve etkileşimli ekranlarla sunulan görüntü ve bilgiler eğitimde olduğu gibi müzelerde de çocuklar için eğitim gerçekleştirmede yardımcı olmaktadır (Karaca vd., 2018). Sanal eklentiler, hareketli canlandırmalar, ses efektleri, Artırılmış Gerçeklik uygulamaları ve 3 boyutlu görseller, müzelerin dijitalleşme sürecinde önemli araçlar haline gelmiştir. Bu yenilikler, müzeleri daha çekici kılmakta ve ziyaretçi deneyimini zenginleştirmektedir. Örneğin, müzelerde sesin dijital unsurlarla birlikte kullanıldığı sergiler, duyuşsal algı ve deneyimleri bireysel kılan farklı deneyimleri barındırmakta, frekans ile görsel eserler yaratılabilmekte, ayrıca insan nefesinin sanat çalışmalarında kullanılması gibi interaktif deneyimler sunulmaktadır (Karaöz, 2023, s. 141).

Teknoloji ve müze iş birliğinin temelinde, daha kişiselleştirilmiş ve etkileşimli bir müze ziyareti hedefi yatmaktadır. Bu hedef, daha etkili ve kalıcı olduğundan tercih edilmekte ve

yenilikçi sergileme yöntemleri ile teknolojiler, kişisel ve etkileşimli öğelerle donatılmaktadır. Bu sayede bireylerin kendi deneyimleri ve edindikleri bilgilerle daha kalıcı olarak öğrenmeleri sağlanmaktadır. Müze ve teknoloji iş birliğinin yanında, çocukların müzeyi keşfetmeye davet edici planlamalara da yer verilmesi gerektiği göz ardı edilmemelidir. Müze ziyaretinde, çocuklar bilmedikleri terimler, semboller, formlar ve biçimlerle karşılaştıklarında anlamlandıramadıkları durumlar yaşamalarına neden olabilmektedir (Dinç ve Alaca, 2020, s. 33). Bu güçlüklerle çocukların bakış açısı göz önünde bulundurularak etkili çözümler yaratılabilir. Müzeler bilgilendirme ve sergileme yöntemleri açısından yetişkin yaş grubuna hitap etmektedir. Çocuklar içinde renkli onları davet edici onların anlayacağı bir dilde eklenerek daha çocuk dostu müzeler oluşturulabileceği düşünülmektedir.

Müzeler, giderek dijitalleşen dünyada, git gide sanal bir dünyanın gerçek bir boyutu olmaktadır. Müzeye teknolojik erişim yaparak, oynayarak öğrenme, özellikle çocuklar için sanal ortamda etkileşimin keşfine dönüşmektedir. Nesnelerle yakın ilişki içerisinde bulunarak deneyimleme şansı, karşılaştırma yapmak, ilişki kurmak, sınıflamak, somut gözlemlerden soyut kavramlara varmak, belirgin gözlemlerden genellemelere ulaşmak gibi her türlü düşünmenin gerçekleşmesini sağlamaktadır. Böylelikle öğrenme daha eğlenceli ve keşfedici bir hal almaktadır. Her yaştan bireye müze ziyaretleri esnasında, hoşça vakit geçirip, hem eğlenip hem de öğrenmelerini sağlamak üzere teknoloji destekli sistemlerle tasarlanmış etkileşimli sergileme sistemleri olan yeni müzeler, artan katılımcı ile başarılarını ortaya koymaktadırlar. Özellikle ilköğretim çağı çocuklarında hayal gücünü harekete geçirme, yaratıcı düşünme, sorgulama, analiz etme, eleştirme, bilgiyi kendi yaşantılarıyla yapılandırarak öğrenme yetilerinin gelişimine destek olmaktadır (Özrili ve Özrili, 2021, s.88).

Çocukları müzeye çekmek ve müzeden daha fazla faydalanmasını sağlamak için onları çekecek ya da güdüleyecek öğelere başvurulmalıdır. Bunun yanında müzelerinde çocuklar için vazgeçilmez mekânlar olabilmesi yolunda yapması gereken çalışmalar bulunmaktadır. “Müzelerin günlük yaşamın vazgeçilmez bir parçası olabilmeleri için sayıca artmanın yanı sıra fiziksel durumlarını iyileştirmeleri, ziyaretçi geliştirmeleri, eğitim etkinliklerine katılımı artırmaları ve araştırma yapmaları beklenmektedir” (Karadeniz ve Özdemir, 2018, s. 168). Bu beklentileri gerçekleştirmek için de hedef kitlenin ihtiyaçlarını göz ardı etmeyerek yine teknolojinin ışığında ilerlemeler gerçekleştirilmelidir. Müzelerde yenilikçi sergileme

yöntemleriyle çocukların merak duygusuna hitap edecek hareketli ve sesli sergileme yöntemleri kullanılmalıdır. Aynı zamanda müzelerdeki öğrenme ortamı çocukların keşfetmelerine olanak sağlayarak, kendi kendilerine keşfetmelerini de desteklemelidir (Akdoğan vd., 2019).

Müzelerin tam bir öğrenme ortamı sağlaması için bazı düzenlemelerin yapılması gerekmektedir. Bu bağlamda, müzede yer alan bilgilendirme tasarımları ve tanıtıcı broşürlerin çocukların ilgi ve düzeylerine uygun olarak yeniden ele alınması gerektiği görülmektedir. Çünkü çocukların anlama ve öğrenme süreçleri yetişkinlerinkinden farklıdır ve bu nedenle müze materyallerinin onların ihtiyaçlarına daha uygun olması, onların müzeyi daha etkili bir şekilde keşfetmelerini ve öğrenmelerini sağlayacaktır. Bu düzenlemeler, müzenin her yaş grubundan ziyaretçiye daha etkili bir şekilde hitap etmesine ve öğrenme deneyimini zenginleştirmesine yardımcı olacaktır. Bilgilendirme tasarımları ve grafik tasarım unsurları genel bir hedef kitle gözetilerek tasarlanmaktadır. Yine müzelerin web siteleri incelendiğinde çocuklar için özel bir eklenti ya da tanıtım bölümlerinin olmadığı görülmektedir. Çocuklar için tasarlanmış çocuk müzeleri Avrupa gibi gelişmiş ülkelerde sıklıkla görülmektedir. Bazı özel müzeler de çocuklar için çalışmalar yapmaktadır. Özellikle çocuklara yönelik etkinlik alanları ve planları hazırlayarak çocuklara özel etkinlik planları sunmaktadırlar. Bu açıdan sınırlı ve özel örnekler dışında müzelerin tanıtım ve iç mekân bilgilendirme tasarımlarında çocuklara yönelik bir çalışması görülmemektedir. Bu bilgiler ışığında grafik tasarımın iletişim kurma çabası ve iletiyi en etkili şekilde iletme kaygılarında çocuklar için hazırlanacak olan tasarımlara da yansıtılması gerekmektedir. Etkileşimli müze hikâye kitabının müze ziyareti öncesinde müze içerikleri hakkında bilgilerle ve görsellerle merak duygusunun pekişmesine destek olması ön görülmektedir. Ön bilgiler ve görsellerle müze ziyareti öncesinde güdülenme ve merak duygusu pekiştirilmiş olacaktır. Müzede yer alan eserlerin görsellerinin çocukların yaş özellikleri de gözetilerek karakterize edilmesi ya da bir hikâye kahramanı ile özdeşleştirilerek anlatılması daha etkili ve kalıcı bir öğrenme sağlayacağı düşünülmektedir.

“Müzeler, ziyaretçilerine sunduğu deneyimde ne kadar odaklanma sağladığı ne kadar ilgi çekici kıldığı sunduğu deneyim aracı kadar önemli olmaktadır” (Tezcan Akmehmet, 2012). Tasarımda en temel özellik hedef kitlenin belirlenerek o kitlenin ilgi ve beğenileri üzerinden tasarım geliştirilmektedir. Çocuk gibi küçük yaş gruplarının gelişim özellikleri ilgi ve beğenilerinin belirlenerek tasarımın da bu açılardan ele alınarak geliştirilmesi

gerekmektedir. Müze tanıtım rehber kitabında belirli bir yaş grubu ele alınarak o yaş grubunun hikâye kitaplarında yer alması gereken kriterlerin çerçevesinde bir tasarım dili oluşturulmalıdır.

Eğitimde bireysel farklılıklara ve kişinin kendi hızında öğrenmesinin önemine her geçen gün daha çok varılmaktadır. Yapılan araştırmalar göstermektedir ki; bireyin deneyim yoluyla kendi başına edindiği bilgiler daha kalıcı olmaktadır. Müze tanıtımını destekleyici rehber kitabı sayesinde, müzede korunaklı alanlarda sergilenen eserlerin illüstrasyonlarla daha eğlenceli hale getirilmesi çocukların daha çok dikkatini vermesini sağlayacaktır.

Müzeler çocuklara en etkili nasıl anlatılabilir? Bu araştırma, müzeyi çocuğun tanınmasında estetik algısını destekleyerek anlamlı ve zengin bir öğrenme amaçlamaktadır. Bu rehber kitabıyla daha müzeye gelmeden önce çocuğun müzedeki eserleri tanınmasını, müze gezisinde çocuk ve eser iletişimini desteklemesini, sergi boyunca ise çocukları yönlendirmesi hedeflemektedir. Bunun yanı sıra müze gezisi sonrasında da eserleri anlamlandırma sürecini sürdürebilmesi amaçlanmaktadır. Araştırmada müze ve çocuk ilişkisinde daha anlamlı bir deneyim yaratma, müzenin bir eğitim ortamı olduğu göz önüne alındığında eğitime başlamadan ön bilgilerin verilmesi, gezi sırasında keşfedebilmesi ve sonrasında bu öğrenmenin devam edebilmesi için gerekli ve önemli bir kaynak oluşturulması gerekliliği doğmaktadır.

Çocuklar için müze ziyaretleri genelde kalabalık gruplar halinde bir okul gezisi ya da aile ile gerçekleştirilmektedir. Kalabalık grup içerisinde hızlı ve dikkat dağınık bir müze gezisi gerçekleştirilmesi istenileni verememektedir. Aile ile yapılan geziler ise çoğu zaman bu konu da uzman ve bilgi sahibi olunmadığından çok verimli olamamaktadır. Müze tanıtım ve rehberleri de genelde daha büyük yaş gruplarına hizmet etmektedir. Bu bilgiler doğrultusunda bu araştırmada çocukların bireysel olarak keşifler yaparak müzeyi deneyimlemesi, müzeyi tanıtırken onlara uygun bir görsel dille anlatarak bu ziyaretleri eğlenceli, keşfedici ve etkili bir hale getirmek gerektiği düşünülmektedir.

Pandemi süreci, bireyleri evlerine kapanmaya ve internet üzerinden eğitim almaya yönlendirdiğinde, müze gibi eğitici ve kültürel ortamların kullanımı ve ziyaret edilmesi de ciddi şekilde kısıtlanmıştır. Bu kısıtlamaların bir sonucu olarak, pek çok müze sanal turlar düzenlemeye başlamış ve bu sayede ziyaretçilerine dijital platformlar üzerinden kapılarını

açmıştır. Bu sanal turlar, insanlara dünyanın dört bir yanındaki müzeleri gezme ve eserleri inceleme fırsatı sunmuş, böylece kültürel ve sanatsal etkinliklere erişimi devam ettirmiştir. Sanal turlar, erişim kolaylığı ve geniş kitlelere ulaşabilmesi açısından etkili bir çözüm olarak değerlendirilebilmektedir. Ancak, özellikle küçük yaş gruplarının ilgisini çekmek ve eğitim süreçlerini daha etkili kılmak amacıyla, alternatif yöntemlerin de geliştirilmesi büyük önem taşımaktadır. Bu bağlamda, müzeleri tanıtıcı ve etkileşimli bir rehber kitabın hazırlanması, pandemi döneminde ve sonrasında çocukların müze deneyimlerini zenginleştirebilecek yaratıcı bir çözüm olarak öne çıkmaktadır. Etkileşimli rehber kitaplar, çocukların hayal gücünü harekete geçirerek, öğrenme süreçlerini daha eğlenceli ve ilgi çekici hale getirebilmektedir. İçerisinde bulmacalar, oyunlar, boyama sayfaları ve keşif görevleri barındıran bu tür rehber kitaplar, çocukların müze eserleri hakkında bilgi edinmelerini ve bu eserlerle bağlantı kurmalarını kolaylaştırabilmektedir. Aynı zamanda, dijital teknolojilerin kullanımıyla zenginleştirilen bu rehber kitaplar, artırılmış gerçeklik (AR) uygulamaları gibi yenilikçi yöntemlerle çocukların sanal müze turlarını daha etkileşimli hale getirebilmektedir. Eğitimciler ve ebeveynler için de rehber niteliğinde olabilecek bu tür materyaller, çocukların sanat, tarih ve kültürle olan bağlarını güçlendirmelerine yardımcı olacağı düşünülmektedir.

1. BÖLÜM: KAVRAMSAL ÇERÇEVE

Araştırmanın bu bölümünde kavramsal çerçeveye yer verilmiştir. Araştırmanın amacı, önemi, problem durumu, sınırlılıkları, varsayımları, yöntem ve araştırma teknikleri açıklanmaktadır.

1.1 Konu

Araştırmanın konusunu müzeler ve müzelerin çocuklara yönelik daha etkili sunumu ve iletişimi oluşturmaktadır. Araştırmanın temel odak noktasını, çocukların müze deneyimlerini daha kaliteli ve etkili hale getirmek oluşturmaktadır. Müzelerin eğitim misyonu ve çocukların eğitimindeki kritik rolü konusunda birçok kaynağa ulaşmak mümkün olmaktadır. Çeşitli araştırmalar, müzelerin çocuk gelişiminde ve eğitiminde önemli bir paya sahip olduğunu göstermektedir. Ayrıca, okulların eğitim yılı içinde müze ziyaretlerini içeren bir program oluşturduğu bilinmektedir; bu da her çocuğun belirli bir dönemde mutlaka müze ziyaretine götürüldüğü anlamına gelmektedir.

Müze ziyaretleri, belirli hedef kazanımlarının elde edilmesi için çocukların müze hakkında bilgi sahibi olmalarını gerektirmektedir. Çocukları müzeye çekmek ve ziyaret öncesinde müze hakkında bilgi edinmelerini sağlamak, merak duygusunu pekiştirmek ve bu sayede gerçekleştirecekleri gezinin daha anlamlı ve etkili olmasını sağlamak amacıyla adımlar atılması gerekliliği ortaya çıkmaktadır.

Çocuklar müze ziyaretleriyle hayal güçlerini geliştirebilme fırsatı bulmaktadır. Bu deneyimi daha etkileşimli ve zengin kılmak amacıyla, müzenin hikâyesini anlatan, eserler hakkında bilgiler ve görseller içeren hikâye kitapları ile müze eserleriyle ilgili etkinlikleri içeren kitaplar bulunmaktadır. Bu kitapların çocukların müze ziyaretini daha kalıcı kıldığı, önden bilgilendirme sağladığı, müze ziyaretini daha anlaşılır ve daha güdülenmiş gezilmesini sağladığı gözlemlenmiştir. Ancak, bu alanda çocuklara özel ve ilgi çekici bir kaynak eksikliği bulunmaktadır. Araştırma, genel bir müze deneyimi sunmak yerine, gidilecek müzenin tanıtımını, içeriğini ve nasıl gezileceği ile ilgili ipuçları sunan, çocuklara yönelik özel bir kaynağın eksikliği üzerine odaklanmıştır. Yine müzedeki eserler hakkında daha ayrıntılı ve çocukların anlayacağı bir ifade diliyle oluşturulmuş kaynak eksikliği de göze çarpmaktadır. Bu bağlamda, çocuklara müzeleri tanıtmak ve onları içerikleri hakkında bilgilendirmek için özel olarak tasarlanmış rehber kitapların hazırlanması, müzelerin eğitim

misyonunu destekleyerek çocukların eğitimindeki önemli rolünü daha da pekiştirebilecektir. Yapılan araştırmalarda da görülmektedir ki müzeler çocuğun gelişiminde ve eğitiminde önemli bir paydaya sahip olmaktadır. Eğitim öğretim yılı içerisinde çocukların mutlaka müze ziyaretlerine götürüldüğü bilinmektedir. Yine ailelerin günümüzde müze ziyaretlerini önemseydiği müzelerin hazırladığı atölye ve eğitimlere daha etkin katıldığı da görülmektedir. Bu açıdan ele alındığında, bu ziyaretlerin daha etkili ve anlamlı olabilmesi için öğretmenlerin ve ebeveynlerin kaynak ihtiyaçlarını karşılamak, çocukları müzeye çekmek ve müze ziyaretinden önce müze hakkında bilgi sahibi olmalarını sağlamak önemli olmaktadır. Merak duygusunu pekiştirmek ve bunun sonucunda müzedeki ziyaretin daha anlamlı ve etkili olmasını sağlamak amacıyla atılabilecek adımlar üzerine düşünülmesi gerekmektedir. Bu çalışmanın konusu müze ve çocuk ilişkisinin etkili ve anlamlı olmasının nasıl sağlanacağı düşünülmüş ve oluşturulmuştur.

1.2 Problem Durumu

Araştırmada problem durumu olarak belirlenen müze ziyareti öncesinde çocuğun müze hakkında bilgi edinmesi gerekliliği, bu gereklilik doğrultusunda yapılan araştırmaların incelenmesi sonucunda çok fazla müze deneyimi üzerine kaynak ve kitaba rastlanırken özelinde müzeyi anlatan ve müze hakkında bilgi veren çocuklara yönelik rehber kitap yetersiz olduğu görülmüştür. Bu bağlamda bakıldığında genel bir müze ziyaretinin nasıl olması gerektiği üzerine çok fazla kurgu hikâye göze çarpmaktadır. Genel bir müze deneyimi bize gideceğimiz müze ile ilgili genel bir fikir verebilmektedir. Bunun yanında aslında ihtiyaç duyduğumuz gideceğimiz müze de bizi neler beklediği ve ne gibi ön hazırlıklara ihtiyaç duyduğumuzdur. Çocukların gözünden bakıldığında müze ile ilgili sorular sorarak nelerle karşılaşacağıyla ilgili fikir edinmek isteyecektir. Çocuklar talep etmese bile ön bir bilgilendirmeye her zaman ihtiyaç duyulmaktadır. Bu ihtiyacı karşılayacak bir kaynağa, bu kaynağı da çocuklara uygun ve ilgi çekici yapma gerekliliği bulunmaktadır. Bu araştırma, genel bir müze deneyiminden ziyade gidilecek müzenin tanıtılması, müzenin içeriği ve nasıl gezilmesi gerektiği ile ilgili ipuçları barındıran çocuklara yönelik bir kaynak ihtiyacı ve bu kaynağın nasıl bir fark oluşturacağı üzerine kurulmuştur. Bu problem durumu çerçevesinde yapılan çalışmaların ve ilgili literatür taramasının ışığında ulaşılan bulguların ortaya konularak evreni temsil etmesi için bir örneklem üzerinde müze rehber kitap tasarımı geliştirilmiştir.

1.3 Amaç

Son dönemlerde müze ve eğitim kavramları arasındaki ilişki, birçok araştırmanın odak noktasını oluşturmaktadır. Özellikle müzelerin eğitim misyonunu ön plana çıkarmaları, sosyal medya ve teknolojinin sağladığı olanaklarla daha fazla tanıtım ve kendini gösterme fırsatı bulmalarının da bu gelişmelerde büyük katkısı bulunmaktadır. Bunun yanında bu müzeleri ziyaret edecek olan 7 -12 yaş çocuklar için tanıtımını destekleyen müzeyi anlatan kaynaklarında varlığına ihtiyaç duyulmaktadır. Bu gibi basılı ve dijital kaynaklar güdüleyici ve merak uyandırıcı olmanın yanında öğretici pekiştirici birer kaynak olarak da görülmektedir. Bu araştırmanın amacı, son yıllarda eğitim misyonu üzerinde büyük gelişme kaydeden müzelerin, daha fazla çocuğa ulaşmasında müze rehberi kitabının alternatif bir yol ve kaynak olabileceğini araştırmaktır. Bu çerçevede, müze rehberi kitaplarının çocukların müze deneyimlerini nasıl zenginleştirdiği ve eğitimsel faydalar sağladığı incelenecektir. Araştırma, müze rehberi kitaplarının kullanımının yaygınlaştırılması ve bu kitapların eğitimde nasıl daha etkin bir şekilde kullanılabileceği konularına odaklanacaktır.

Araştırma, müze ziyaretleri öncesinde ve sonrasında çocukların öğrendiklerini değerlendirmeleri, bu deneyimi pekiştirmeleri için müze rehber kitabını bir kaynak olarak kullanmayı hedeflemektedir. Bu çerçevede, yapılan literatür taraması ve örnek tasarım çalışması, araştırmacılara çocuklar için etkili ve etkileşimli bir kaynak sunmayı amaçlamaktadır. Bu kaynak, müze deneyimini zenginleştirmeye yönelik bir araç olarak değerlendirilecek ve araştırmanın amacına ulaşma derecesine ışık tutacaktır.

Müze rehber kitabı sayesinde müze hakkında edindiği bilgiler ışığında daha anlamlı ve etkili bir müze ziyareti oluşturulması ve ön bilgiler ışığında keşfetme ve öğrenme duygusunun pekiştirilmesi amaçlanmaktadır. Bu amaçların yanı sıra alt amaçlar belirlenmiştir. 7-12 yaş grubundaki çocukların ilgisini çekecek ve eğitim düzeylerine uygun bir müze rehberi kitabı tasarlamak etkili bir görsel tasarımın farkını ortaya koymak alt amacını barındırmaktadır.

Müze ziyaretleri öncesi ve sonrasında yapılan anketler aracılığıyla çocukların bilgi düzeylerinde ve algılarında meydana gelen değişiklikleri ölçmek de alt amaçlardan birini oluşturmaktadır. Rehber kitabında yer alan bilgiler ve etkileşimli içeriklerle çocukların aktif bir müze ziyareti sürecinin oluşturulması alt amaç olarak hedeflenmektedir.

Örnek çalışmanın, ön anket ve değerlendirme anketi kullanılarak değerlendirilmesi, çalışmanın amacına ne kadar ulaşıldığını ve gerçekleştirilen adımların ne kadarının başarıyla tamamlandığını belirlemeyi amaçlamaktadır. Bu yöntem, araştırmanın bulgularının desteklenmesi ve güvenilirliğinin artırılması için kullanılmaktadır. Ön anket, çalışmanın başlangıcında katılımcıların mevcut düşüncelerini ve durumlarını belirlemek için kullanılmış, değerlendirme anketi ise müze ziyareti sonrasında elde edilen deneyimlerin ve geri bildirimlerin toplanmasına yönelik olarak uygulanmıştır. Bu şekilde, araştırmanın hipotezlerini test etmek ve sonuçlarını doğrulamak için önemli bir veri sağlanmıştır.

1.4 Önem

Araştırmanın, 7-12 yaş grubundaki çocukların müze deneyimlerinin daha etkili ve kalıcı hale getirilmesine yönelik olası yöntemlerin belirlenmesi ve örnek bir uygulama sunması açısından büyük önem taşıdığı vurgulanmaktadır. Müze deneyiminin başından sonuna kadar ele alınması ve sonrasında yapılan değerlendirmeye birlikte sunulan örnek çalışma, bu alandaki literatüre önemli bir katkı sağlamaktadır. Araştırmanın özellikle belirli bir müze türünü ele alarak diğer araştırmalarda sıklıkla değinilmeyen konuları gündeme getirmesi, bu alandaki boşluğu doldurması açısından ayrıca değerlidir. Bu çalışmanın, çocukların müze deneyimlerinin daha derinlemesine anlaşılmasına ve bu alanda daha etkili eğitim stratejileri geliştirilmesine yardımcı olabileceği düşünülmektedir.

Araştırma 7-12 yaş grubundaki çocukların ilgisini çekecek ve eğitim düzeylerine uygun bir müze rehber kitabı tasarlamamanın etkili bir görsel tasarımın önemini ortaya koymaktadır.

1.5 Yöntem

Bu çalışmada araştırma yöntemi olarak nitel araştırma yöntemi kullanılmaktadır. Model olarak da tarama modelinden yararlanılmıştır. Tarama modellerindeki amaçlar genellikle soru cümleleriyle ifade edilir. Bu sorular şunları içerebilir: "Neye benziyordu? Ne tür bir şeydir? Hangi konuyla ilgilidir?" gibi (Büyüköztürk, 2016, s.178). Müzelerin hazırlamış olduğu tanıtıcı ve rehber niteliğindeki kitaplar üzerinde araştırmalar yapılarak kapsamlı incelemeler gerçekleştirilmiştir. İncelemeler biçimsel, içeriksel ve tasarım açısından olmak üzere üç alanda belirlenen kriterler bakımından ele alınarak yapılmıştır. Tasarım sürecinde, alanında uzman kişilerle görüşmelerde bulunulmuş, gerekli sorular sorularak geri bildirimler alınmıştır. Dil bilgisi açısından, alan uzmanlarının görüşlerine başvurulmuş ve hedef yaş

grubu için sınıf öğretmenlerinden alınan görüşler doğrultusunda iş birliği içinde çalışmalar yürütülmüştür.

Araştırma, arkeoloji ve sanat müzeleri arasında yer alan Erimtan Arkeoloji ve Sanat Müzesinde gerçekleştirilmiştir. Müze, koleksiyonunun kapsamı, öne çıkan eser sayısı, büyüklüğü ve 7-12 yaş grubunun dikkat ve ilgi süresi dikkate alınarak seçilmiştir. Bu bağlamda, müze rehber kitabı Erimtan Arkeoloji ve Sanat Müzesine özel olarak hazırlanmıştır. Çalışmanın evreni Ankara'da öğrenim gören 7-12 yaş grubundaki çocuklar oluşturmaktadır. Çalışmanın örneklemini ise, Atael Koleji ilkokulunda 3. Sınıfta öğrenim gören 100 öğrenci oluşturmaktadır. Katılımcılara öncelikle bir ön anket uygulanmış ve müzeyle ilgili hazırbulunuşluk durumları ile daha önce müzeyi ziyaret edip etmedikleri belirlenmiştir. Katılımcılardan gerekli izinlerin alınabilmesi için Gönüllü Katılımcı Formu (Veli İzni) hazırlanmış ve izinler temin edilmiştir. Müze ziyareti beş ayrı grup halinde, sırayla gerçekleştirilmiştir. Belirlenen günde katılım gösteren 92 öğrenciden, gönüllü katılım formunu onaylamayan 6 öğrenci hariç, 86 öğrenciye anket uygulanmıştır.

Müzeyi anlatan hikâye kitabının etkilerini değerlendirmek amacıyla anket kullanılmıştır. Anket, çocukların rehber kitabın müze deneyimine olan etkisini değerlendirecek şekilde hazırlanmıştır. İlkokul öğrencilerine uygun düzeyde hazırlanmış olup, soru sayısı ve kelime sayısı sınırlandırılmıştır. Literatür taraması sonucunda elde edilen bilgiler ışığında, müze rehber kitabının istenilen hedefe ne kadar ulaştığını belirlemek için 20 soruluk bir anket hazırlanmıştır. Anket sorularının incelenmesi için üç uzmana başvurulmuş ve uzman görüşleri doğrultusunda anket sorularında düzeltmeler yapılarak soru sayısı 16 olarak belirlenmiştir. Yaş grubuna uygun olarak hazırlanan likert tipi anket, "Evet", "Kısmen" ve "Hayır" şeklinde derecelendirilmiştir. Ölçeğin geçerliliği için bir ölçme uzmanı ve üç alan uzmanına başvurulmuştur. Güvenilirlik testi, 20 kişilik bir grupta uygulanarak gerçekleştirilmiştir. Anket formunun güvenilirlik derecesi, Cronbach Alfa katsayısı ile sınanmış ve 0,850 olarak bulunmuştur.

Elde edilen veriler Google formlar aracılığıyla çevrimiçi olarak alınmış ve bu doğrultuda yüzde ve frekans tabloları oluşturulmuştur. Bulgular, grafikler ve tablolar aracılığıyla yorumlanmıştır. Anket sonuçlarından elde edilen bulgular, hikâye kitabının müze deneyimine etkisi hakkında genel bir değerlendirme sunmuş; ayrıca katılımcı gözlemleri ve geri bildirimleri de dikkate alınmıştır.

1.6 Sınırlılıklar

Araştırma, 7-12 yaş grubunun müze ziyareti öncesinde müze hakkında bilgi edinmesini sağlayan, eserler hakkında ayrıntılı bilgi ve etkinliklerin yer aldığı bir müze rehber kitabı hazırlanması üzerine odaklanmaktadır. Bu rehber kitap, Ermitan Arkeoloji ve Sanat Müzesi için özel olarak hazırlanmış olup sadece bu müze ile sınırlandırılmıştır. Bu araştırma Arkeoloji ve Sanat müzeleri ile sınırlandırılmıştır.

Ayrıca araştırma sonucunda ortaya konulan “Müzedeyim: Ermitan Arkeoloji ve Sanat Müzesi” kitabının belirlenen hedef kitle üzerindeki etkisini değerlendirmek için anket düzenlenmiştir. Katılımcılar sayesinde istenilen hedefe ne kadar ulaşıldığı anket yoluyla değerlendirilmiştir.

Araştırmanın ışığında hazırlanan rehber kitabın müze gezintisini daha anlamlı ve etkili kılacağı, müzeyi gezme konusunda teşvik ve merak uyandıracak varsayımlarında bulunulabilir. Müzede geçirilecek sürenin planlanmasında etkili olacağı, hazırlanan hikâye kitabının sonrasında müze ile olan bağın aktif kalmasını sağlayacağı ve pekiştirme yapacağı da araştırmanın diğer varsayımlarını oluşturmaktadır.

2. BÖLÜM: MÜZE VE İLETİŞİM

Bu bölümde müzelerin tarihçesi ve tanımlarına yer verilmiştir. Bunların yanı sıra müzelerin çocuklara yönelik tanıtıcı ve rehberlik edici öğeleri üzerinde durularak açıklamalarda bulunulmuştur. Yine müzelerin basılı kaynakları inceleyerek tezin literatür çalışması olarak bu bölümde açıklanmaya çalışılmıştır.

2.1 Müze

Müze sözcüğü Latince kökenli bir kelimedir. Bu sözcük ilk defa İtalyan Medice ailesine ait bir koleksiyonun tanıtılmasında kullanılmıştır. Müze tanımı yıllar içerisinde güncellenmiştir. Sonrasında bu tanım genişlemiş içerisine daha pek çok vizyon ve misyon eklenerek büyümüştür.

Müzeler günümüzde yeni tanımıyla, eğitim veren, gelişen, araştıran, büyüyen ve koruyan kurumlar olarak tanımının çerçevesini genişletmiştir. Aslında yeni tanım, en son 2007'de güncellenen ve 1970'lerden bu yana esasen değişmeden kalan mevcut müze tanımından çok da farklı görünmemektedir. Farklılığı ortaya koyan nokta aslında müzelerin rollerindeki gelişmelerdir. Müzeler, 19. yüzyıldan itibaren farklı bilim alanlarındaki araştırmaların ve sonuçların paylaşılmaya başlandığı kurumlar olarak önem kazanmaya başlamıştır. Sanat tarihi, arkeoloji, jeoloji ve paleontoloji gibi disiplinlerin gelişiminde temel bir rol üstlenmişlerdir. Bu süreçte müzeler, bilimin topluma aktarılmasında ve araştırmacıların, stajyerlerin yetiştirilmesinde kritik bir işlev görmüştür (Güneröz, 2023, s. 170). Müzelerin artan çeşitliliği, erişilebilir olma yolları ve sürdürülebilirliğe karşı bakış açılarıdır. Bu doğrultuda da sayıları ve nitelikleri her geçen gün artmaktadır. Müzeler toplumların kayıt cihazı geçmiş ve gelecek arasındaki bağı olarak hemen her yerde kendini göstermektedir. Müzeler, geçmişin izlerini bilimsel bilgiler ışığında ve anlamlı örüntülerle ziyaretçilerine sunan kurumlardır. Müzeler bulunduğu kentte geçmiş ve gelecek arasında köprü vazifesi görmektedir. Aynı zamanda bilimsel yöntem ve incelemelerle eserlerin tanıtılması, korunması ve sergilenmesi sayesinde rehberlikte etmektedir.

Müzenin toplama işlevi daha demokratik bir koleksiyon oluşturma yöntemi konusunda tartışmalara yol açmış, neyin önemli ve değerli olduğunu ve toplumun yalnızca bir kesimini

temsil eden nesnelerin toplanmasının doğru olup olmadığı gündeme gelmiştir. Müzenin koruma işlevi de nesnelerin neden ve hangi amaçla korunması gerektiği yönünde sorgulanmaktadır. Bu soruların tartışılmasıyla birlikte müzeciliğin temel sorusu tekrar gündeme gelmiştir: 'Müze nedir ve toplumdaki diğer kurumlarla nasıl bir ilişki içindedir?'. Bu soru politik ve ekonomik unsurlar ile küreselleşmenin etkisiyle müzecilikte değişimlerin yaşanmasına neden olmuştur. Koleksiyon odaklı müzecilik yaklaşımlarının izleyici odaklı stratejilere dönmesi, katılımın müzenin sergi, etkinlik, iletişim, eğitim ve sürdürülebilirlik uygulamalarında yerini alması, somut kültürel mirasın yanı sıra somut olmayan kültürel mirasa ilişkin çeşitli unsurların farklı bağlamlarla müzede yer bulması da temel değişimler arasındadır. Bu değişimin en önemli amacı, modern müzeyle birlikte başlayan 'toplumun müzeyi değiştirdiği' günleri 'müzenin de toplumu değiştireceği' günlere dönüştürmektir (Karadeniz ve Özdemir, 2018, s. 159).

Müzeler, toplumun estetik beğenisini artırmak, eğitim sağlamak ve kültürel değeri olan eserleri korumak amacıyla kamu çıkarları için kurulan kuruluşlardır. Nitekim kültürel değerlerin korunması sayesinde oluşan kültürel miras, insanlara geçmişlerini, tarihi mücadelelerini ve başarılarını hatırlatabilecek ortak bir miras oluşturmaktadır. Bu nedenle, bu mirasın korunması ve güvenle gelecek nesillere aktarılması için büyük çaba harcanmasını gerektirmektedir (Perzolla vd., 2018, s. 324).

İlk müzenin Hellenistlik kültür merkezlerinden M.Ö. 300 senesinde olduğu bilinmektedir. Bu devirde ortaya çıkan müzeler ve müzeyi oluşturan yapılar eski buluntu ve kalıntıların sergilendiği yapılar olarak görülmüyorlardı. O dönemde, bu tür eserlerin keşfedilmesi ve bulunması mümkün olamamaktadır. Bu dönemdeki müzeler genellikle sanata ve bilime önem veren okulların bir araya gelmesiyle oluşturuluyordu. Bu iş birlikleri, müzelerin zengin ve çeşitli koleksiyonlarını oluşturmak, korumak ve sergilemek için önemli bir rol oynamaktaydı. Sanata ve bilime odaklanan eğitim kurumları, öğrencileri ve toplumu bilimsel keşifler ve sanat eserleri ile daha yakından tanıştırmak amacıyla müzelerin kurulmasına ve işletilmesine katkı sağlıyordu.

XVII. yüzyılında 1683 yılında İngiltere'de Oxford Üniversitesi'nde Elias Ashmole'nin koleksiyonlarıyla ilk medeni müze oluşturuldu. Bu müzeye Ashmole Müzesi adı konuldu. Üniversite bünyesindeki bu müzeler, vatandaşların faydalanabileceği kurumlar haline geldi ve bu dönemdeki önemli kültürel kurumlar arasında yerlerini aldılar (Erdoğan, 2003, s. 12).

Müzeler ilk kurulduğu zamanlarda sanat eserlerinin toplandığı saklandığı yerler olarak görülürken günümüzde müzeler kendilerine yeni amaçlar edinmiştir. Bu doğrultuda müzeler eğitim amacı ile bilginin verildiği bilgilendirildiği ortamlar olarak da sıklıkla ziyaret edilmektedir. Bilgiyi aktarırken, etkileşimli bir şekilde ve anlaşılır bir dille nasıl daha cazip bir şekilde sunabileceklerine odaklanmaktadır. Müzeler ayrıca eğitim misyonu ile yeni neslin geçmişle arasındaki görsel ve somut bir bağlantısı olarak da anlam katmaktadır. Bu açıdan değerlendirildiğinde müzenin hayatımızdaki yeri ve önemi artmaktadır.

Günümüzde müzeler, insanlık mirasını ve kültürel değerleri koruyan, araştıran, ileten ve sergileyen kurumlar olarak nitelendirilmektedir. Müzelerin kâr amacı gütmeksizin eğitim, araştırma ve eğlence amacıyla hizmet veren, topluma ve toplumun gelişimine katkıda bulunan kalıcı kurumlar olduğunu vurgulamaktadır. Bu tanım, müzelerin tarihsel süreçte oluşan bilgi ve deneyim birikiminin yansımasıdır. Klasik müzecilik anlayışından farklı olarak modern müzecilik, çok yönlü tutum içerisinde çağdaş bir tutum sergilemektedir. Altunbaş ve Özdemir'e (2012) göre, çağdaş müze anlayışı çerçevesinde, müze ziyaretçilerine hitap eden etkinlikler arasında sürekli ve geçici sergiler önemli bir yer tutmaktadır. Bu etkinliklerde, koleksiyonların hikâyeleri anlatılırken yeni gösterim tekniklerinden faydalanılmaktadır. Geleneksel müzecilik sunumunda sıkça görülen vitrin içi sergileme, stant üzeri sergileme ve duvar panolarıyla sergilemenin yanı sıra, dekor, kostüm, fotoğraf maketleri, mankenler, mumyalar ve sesli yönlendiriciler gibi unsurlar kullanılarak sunum zenginleştirilmekte ve ziyaretçinin ilgisi canlı tutulmaktadır. Bu teknikler, müzenin içeriğini daha çekici ve etkileyici hale getirerek ziyaretçilerin deneyimini artırmayı amaçlamaktadır.

Yeni müzecilik yaklaşımında, müze ve ziyaretçi açısından iletişim bağlantısı büyük önem taşımaktadır. Rehberler gerçekleştirilen ziyaretler ve gerçekleştirilen eğitim uygulamaları, gezilerin hem eğlenceli hem de eğitici bir deneyim olmasını sağlamaktadır. Bu yaklaşım, ziyaretçilerin müzeyi daha yakından keşfetmelerini ve içeriğe daha derinlemesine dalmalarını teşvik etmektedir. Müzede etkileşimli alanlar, interaktif sergileme yöntemleri ve dijital teknoloji kullanımı da bu iletişimi güçlendirmek ve ziyaretçilerin katılımını artırmak için önemli bir rol oynamaktadır. Bu şekilde, müze deneyimi daha kişisel ve etkileyici hale gelir, ziyaretçilerin bilgi edinme ve öğrenme süreçlerini desteklemektedir.

Teknolojik olanaklarla zenginleştirilmiş sergileme, dokunmatik ve etkileşimli sunumlar, simülatörler gibi yenilikçi yaklaşımlarla kendini göstermektedir. Modern müzecilikte, hedef kitlesine özel programlar ve etkinlik takvimleri ile müzeler bir kültür merkezi olarak görülmektedir.

Yapılacak etkinliklerin duyurulması için çeşitli iletişim kanalları kullanılmaktadır. Radyo, televizyon ve basın gibi geleneksel medya araçlarıyla duyurular yapılarak müze programları geniş kitlelere ulaştırılmaktadır. Ayrıca, müze programlarının afişlerle veya broşürlerle sergilenmesi, sokaklarda ve halkın yoğun olduğu alanlarda görünürlüğünü artırarak dikkat çekmektedir. Broşürlerin dağıtılması da halkla iletişim kurmanın etkili bir yoludur; bu sayede müze ziyaret alışkanlığı olmayan kesimlerin de ilgisi çekilmekte ve onların müzeye gelmeleri teşvik edilmektedir. Bu iletişim stratejileri, müzenin toplumla etkileşimini artırarak daha geniş kitlelere ulaşmasına yardımcı olmaktadır (Altunbaş ve Özdemir, 2012). Genel olarak ele aldığında ortak noktalarının var olanı koruyup kollama ve en etkili biçimde sergileme kaygısı oluşturmaktadır.

Günümüzde müzeler, geleneksel sergileme yöntemlerinin ötesine geçerek çok yönlü algılanması gereken çok yönlü yapılar haline gelmiştir. 2000'li yıllardan sonra dijital teknolojilerin hızla yaygınlaşmasıyla birlikte müzecilik, eserlerin yalnızca fiziksel olarak korunmasının ötesinde, ziyaretçilerin ilgi ve deneyimlerine odaklanan interaktif ve izleyici merkezli sergileme yöntemlerine evrilmiştir (Karaöz, 2023, s. 139). Bu dönüşüm, izleyici deneyimini ön plana çıkararak, modern müzeciliğin dinamik ve etkileşimli doğasını vurgulamaktadır.

Modern müzecilik anlayışı, müzelerin toplum üzerindeki etkisini çeşitli perspektiflerden ele almaktadır. Ulusların, geçmişteki yaşantılarını ve kültürel miraslarını yeni nesillere tanıtmaya ve aktarmaya çabası, onların milli kimliklerini pekiştirmekte ve tarihsel miraslarından aldıkları güçle geleceklerini daha sağlam temellere oturtmalarına olanak tanımaktadır (Başaran, 1996, s. 17). Müzeler yeni neslin geçmiş nesil ile arasındaki anlamlı köprüleri kurulmasında görev üstlenmektedir.

2.2 Dünyada Müzeciliğin Gelişimi

Dünyada müzeciliğin ortaya çıkması Eski Yunan'a dayanmaktadır. Sanatsal olarak nesnelerin bir araya getirilmesiyle ilk olarak Eski Yunan'da ortaya çıkmış ve önemli merkez haline gelen hazine binaları inşa edilmiş ve eserler buralarda sergilenmektedir. Bu binalarda dönemlere ait sosyal etkinlikler ve felsefi konuşmalar da düzenlenmektedir.

Geçmişe ait eserlerin toplanması ve koleksiyon oluşturulması fikri, ilk olarak Romalılar tarafından benimsenmiştir. Değerli eşyaların toplanması ve sanat eserlerinin koleksiyon haline getirilmesi, sınıf ayrıcalığının ve gücünün sembolü olarak görülmüştür. Bu eserlerin sergilenmesi, sahiplerinin sosyal statülerini ve zenginliklerini vurgulamanın bir yolu olarak kabul edilmiştir (Altunbaş ve Özdemir, 2012, s. 4). Bu güç ve sınıf üstünlüğü içinde pek çok müze oluşturulmuş ve eserler sergilenme fırsatı bulmuştur. Eski uygarlıklar o dönemde yapılan eserleri bulduklarında veya yaptıkları seyahatler sırasında gittikleri yerlerden eski eserleri toplamalarıyla koleksiyonculuk anlayışının ortaya çıkmasını sağlamıştır (Durmaz, 2020, s.12).

Dünyada müzeciliğin gelişimi, tarih boyunca toplumsal ve kültürel değişimlerle şekillenmiştir. İlk müzeler, antik çağlarda tapınak ve saraylarda sergilenen sanat eserleri ve değerli nesnelerle başlamıştır. Orta Çağ'da, kiliseler ve manastırlarda dini objeler ve kutsal emanetler sergilenmiştir. Rönesans dönemiyle birlikte, koleksiyonculuk anlayışı aristokratlar ve zengin tüccarlar arasında yaygınlaşmış ve bu dönemdeki kabineler, modern müzelerin öncüsü olmuştur. 18. ve 19. yüzyıllarda, Aydınlanma Çağı'nın etkisiyle, kamuya açık müzeler kurulmaya başlanmış ve bu dönemde bilim, sanat ve kültür alanında önemli koleksiyonlar oluşturulmuştur. Sanayi Devrimi'yle birlikte müzeler, eğitim ve halkı bilinçlendirme misyonu üstlenmiş ve toplumsal gelişim için önemli bir araç haline gelmiştir. 20. yüzyılda, müzecilik anlayışı daha kapsayıcı ve erişilebilir bir yapıya dönüşmüş, dijital teknolojilerin de etkisiyle müzeler, interaktif ve dinamik öğrenme ortamları sunmaya başlamıştır. Çağımızda arkeoloji ve sanat tarihi alanı eserlerin üretildikleri yer, tarihsel konteksti ve bulunduğu toplumun kültürel, sosyolojik, politik yapısını nasıl barındırdığı üzerine odaklanmaktadır. Esere sahip olma ve sahip olmaktan doğan güçle müzelerin eserin kendi bağlamından koparılmasına ve satın alma yoluyla alındığı, depolandığı yerler olması sonucunu doğurmaktadır (Tekkök Karaöz, 2022, s. 57). Günümüzde, müzeler yalnızca geçmiş belgeleri veren kurumlar olmaktan çıkmış, aynı zamanda toplumsal diyalogları teşvik

eden, kültürel çeşitliliği kutlayan ve sürdürülebilirlik ilkeleri doğrultusunda faaliyet gösteren merkezler haline gelmiştir. Bu sayede o dönemlere ait pek çok eser korunarak günümüze kadar varlığını sürdürebilmiştir. Şimdi o eserler ünlü müzelerde farklı sergileme yöntemleriyle ziyaretçileriyle buluşmaktadır.

Müzeciliğin başlangıç noktalarının temelinde bireylerin geçmişten günümüze kendilerine kalan sanatsal ya da estetik değeri olan değerli malzemelerle üretilmiş nesnelerin sergilenmesi ve bunların daha sonra korunması yer almaktadır. Müzeler somut olanı ve belge toplama, saklama, koruma ve paylaşma gayreti gösteren halka hizmet eden alanlardır (Arık, 2015, s. 3). Bu alanlar planlı bir düzenleme ve bilginin kategorize edilmesiyle anlamlı bilgiler topluluğu oluşturması açısından önemli bilgi merkezleri olarak görülmektedir.

“Müzelerin oluşum sebeplerinden biri de insanların özel olduğunu düşündüğü eşyaları biriktirmek, saklamak ve onları koruma istekleri oluşturmaktadır. Bunun sonucunda toplanan bu eserler tanrısal güçler karşısındaki dinsel inanışlarını ve onlara karşı olan tanrısallık özelliklerinin göstergesi olmaktadır” (Durmaz, 2020, s.12).

Gösteri merkezlerinin sayısının artması müzeciliğin gelişmesinde bir basamak olarak gösterilebilir. Bu sayede pek çok mekân müze işlevini yerine getirerek yaygınlaşmıştır. Stüdyoların ardından, modern sergileme ihtiyaçlarına uygun modelleriyle galeriler, modern müzeye daha yakın bir adım atmaktadır. Bu galeri modelleri, ziyaretçilere daha rahat bir ziyaret deneyimi sunmak ve aynı zamanda kontrolü kolaylaştırmak amacıyla tasarlanmıştır. Işık etkisinin koleksiyonun algılanmasında önemli bir rol oynadığı, nesne ve eserlerin özel bir yerleştirme planına göre düzenlendiği bu galeri modeli, ilk kez 16. yüzyılda Floransa'da Uffizi Galerisinde uygulanmıştır (Britannica, 2024). Bu model, 16. yüzyıldan itibaren Avrupa genelinde yaygınlaşarak modern sergileme anlayışının temelini oluşturmuştur. Modern müze anlayışı bu küçük adımlarla gelişerek Avrupa'da yaygınlaşarak kendini göstermeye devam etmiştir. Aynı zamanda günümüz müze anlayışının da temelleri atılmıştır. Müzelerin sergileme gereksinimlerinin belirlenmesi ve rahat dolaşım gibi özellikler, bir müzenin en önemli unsurları arasında yer almaktadır. Bu nedenle, ilk modern müze çalışmaları sırasında bile bu konular üzerinde durulmuş ve çözümler aranmaya çalışılmıştır.

Avrupa'nın ilk sanat koleksiyonu mekânı olarak tanımlanan Uffizi Galerisi, 15. yüzyılda kurulmuştur. Bu tarih, çağdaş müzeciliğin kökenlerinin izini sürmek için işaret noktası olarak kabul edilmektedir. 18. yüzyılın başlarında Avrupa'da, modern anlayışla kurulan müze sayısında önemli bir artış yaşanmıştır. Modern müzeler, genellikle imparatorluklar veya krallıklara ait sanat eserlerini sergilemek amacıyla kurulmuş ve ulusal kültürün gelişimine katkıda bulunmayı hedeflemişlerdir (Artun, 2006, s. 35). Bu müzeler aslında günümüz kent müzelerine ışık tutması ve ilk temellerini oluşturması açısından önemli olmaktadır.

Avrupa'da müzeciliğin önemli bir örneği olan Louvre Müzesi, koleksiyonunun zenginliği ve Paris'in 19. yüzyılda sanat ve modernliğin merkezi olarak algılanmasından kaynaklanan ayrıcalıklı konumuyla tanınmaktadır. "Müzelerin müzesi" olarak anılan Louvre, Fransız Devrimi'nin bir sonucu olarak kabul edilmektedir. Monarşinin devrilmesinden dokuz gün sonra, halk kraliyet sarayını ve hazinesini kendi mülkiyetlerine alarak müzeye dönüştürmüştür. Bu nedenle Louvre, Fransız ulusunun zaferi ve gücü ile sonsuzluğun sembolü olarak görülmektedir (Erbay, 2003, s. 57). 19. yüzyılın sonlarına kadar, müzeler genellikle sadece tarihi yerler olarak öne çıkmaktaydı. Tarihi olayları anlatmak ve ulusal kimliği güçlendirmek amacıyla kurulan modern müzeler, geçmiş ile günümüz arasında bir köprü görevi görmektedir. Ziyaretçileri tarih hakkında düşünmeye ve çıkarımlarda bulunmaya teşvik eden bu müzeler, 19. yüzyıldan itibaren sanat eserleri veya diğer ilgi alanlarına da odaklanmıştır (Cook, 2019). Sergilenen koleksiyonların talepler doğrultusunda farklı bölgelere götürülerek sergilenmesi de müzeciliğin gelişmesi ve öneminin artmasında büyük rol üstlenmektedir.

Bugün, müzeler genellikle soyut ve somut insanlık mirasını ve çevresini koruyan, araştıran, ileten ve sergileyen, kâr amacı gütmeyen kurumlar olarak tanımlanır. Bu kurumlar, eğitim, çalışma ve eğlenme amacıyla hizmet verirken topluma ve toplumun gelişimine katkı sağlamaktadır. Bu tanım, çağdaş müze kavramının amacını, kapsamını ve gereksinimlerini belirlemek için yapılan çalışmaların bir sonucu olarak ortaya çıkmıştır. Bu çalışmalar, tarihsel süreç boyunca biriken bilgi ve deneyimlerin bir yansımasıdır (Kandemir ve Uçar, 2014, s. 17). Müzeler bu bilgi ve birikimini en iyi şekilde en etkili biçimde sergileme yarışı içerisinde teknoloji ışığında yeniliklerle kendilerini geliştirmeye devam etmektedir. 20. yüzyıl, müzecilik konularının profesyonel düzeyde tartışılmaya başlandığı, müzelerin işlevleriyle ilgili sorunların gündeme getirildiği ve çeşitli görüşlerin paylaşıldığı bir döneme

işaret etmektedir. Bu dönemde, ICOM gibi mesleki örgütlerin sayısının hızla arttığı görülmektedir. Birçok düşüncenin temeli, müzenin işlevi ve geliştirilmesi üzerine yapılan tartışmalara dayanmaktadır.

2.3 Türkiye’de Müzeciliğin Gelişimi

Ülkemizde müze ve müzecilikle tarihsel ilişkiler daha yeni olduğundan, müzeler genellikle öncelikli olarak zengin tarihi ve kültürel mirasımızı muhafaza etmeyi amaçlayan, 19. yüzyılın Batılılaşma çabalarının bir yansıması olarak ortaya çıkmaktadır.

Müzenin kurumsallaşma sürecine ilişkin yapılan tespit, Türkiye’de müzecilik uygulamalarının şekillenmesini doğrudan etkileyen iki önemli kavramı vurgular. Bunlardan birincisi, tarihi ve kültürel mirasın korunması; ikincisi ise çağdaş bir kurum olma yolunda Batılılaşmanın göstergesi olma kavramıdır. İlk kavram, müzeciliğe ivme kazandıran kurumsallaşma sürecinin dinamiklerinden birini temsil etmektedir. Diğer kavram ise başlangıçta Batı’daki değişimleri gözlemleyip anlamaya fırsat tanınması açısından olumlu bir gelişme olarak değerlendirilebilmektedir, ancak zamanla müzecilik alanında ivmeyi azaltan bir etken haline gelmiştir. Bunun sebebi, 19. yüzyıldaki Avrupa kurumsal formlarının sadece Batılılaşmanın bir göstergesi olarak algılanması ve kurumların kültürel ve sosyal yaşamın ihtiyaçlarından kaynaklanan gerçeğin kabul edilmemesidir (Özkasım ve Ögel, 2005, s. 97).

Türkiye’deki müzeciliğin tarihsel gelişimini farklı evrelerde incelenmektedir. Sultan Abdülmecid, 1845 yılında Yalova yakınlarına yaptığı bir seyahat sırasında, üzerinde İmparator Constantinus’un adının yer aldığı yazıtlı başlıkların İstanbul’a getirilmesini emretmiştir. Bu, Sultan’ın kültürel ve tarihî mirasa verdiği önemi yansıtan bir hareket olarak değerlendirilmektedir. Bu başlıklar, Tophane- i Amire Müşiri Ahmet Fethi Paşa tarafından korunaklı bir alan olarak kullanılan Aya İrini Kilisesi’ne nakledilmiştir.

Aya İrini Kilisesi’nde kurulan müzenin ilk müdürü olarak Edward Goold atanmış, daha sonra sırasıyla Tarenzio ve Alman Dethier müdür olarak görev yapmıştır. Dethier’in 1881’deki vefatıyla birlikte, Türk müzeciliğinde Osman Hamdi Bey Dönemi adı verilen ikinci bir dönem başlamıştır (Keleş, 2012). Osman Hamdi Bey Dönemi’nde pek çok gelişme yaşanmış İstanbul Arkeoloji müzeleri açısından önemli koleksiyonlar edinilmiştir.

Dünya çapında müzecilikte yaşanan ilerlemeler, Türkiye'de de etkili olmuştur. 1990 yılında yürürlüğe giren Kültür ve Turizm Bakanlığı Müzeler İç Hizmetler Yönetmeliği'nde yapılan değişiklikle müze tanımı güncellenmiştir. Yönetmeliğe eklenen madde, müzeyi "kültür varlıklarını tespit eden, bilimsel yöntemlerle açığa çıkaran, inceleyen, değerlendiren, koruyan, tanıtan, sürekli ve geçici sergilerle halkın kültür ve doğal varlıklar hakkındaki bilgisini artıran, estetik zevki geliştiren, dünya görüşünü zenginleştiren kalıcı bir kuruluş" olarak tanımlamaktadır. Bu tanıma göre, müze sadece kültürel mirasla sınırlı kalmamış, doğal varlıkları da içermektedir. Geçmişteki dönemlerden farklı olarak, müze artık kültürel mirası araştıran ve eğitim ortamları oluşturan bir kurum olmanın ötesine geçerek, dünya görüşünü geliştirmede önemli bir rol oynamaktadır.

Müzeciliğin tarihi Türkiye'de kısa da olsa günümüzde sayısız müzeye ev sahipliği yapmaktadır. Kent müzeleri ve özel müzelerin sayısı her geçen gün artarak bu sayıyı ve tespiti destekler niteliktedir.

2.4 Müze Türleri

Müzeler sınıflandırılırken türlerine göre sergileyecekleri eserler açısından belirlenmektedir. Bir müzenin hangi tür olarak adlandırılacağı, genellikle sergilediği eserlerle ilişkilendirilmektedir. Ancak günümüzde müzeler oldukça çeşitlik göstermekte ve farklı sınıflandırmalara da olanak tanımaktadır. Bu çeşitlilik, müzelerin amaçlarına, kuramlarına, sergileme yöntemlerine ve ziyaretçilere sundukları deneyimlere göre de belirlenebilmektedir.

UNESCO'nun 1958 tarihli Brezilya Bölgesel Semineri'nde belirlenen gruplamaya göre müzeler, ilgili oldukları bilim dallarına göre şu şekilde sınıflandırılmıştır: Doğa Tarihi Müzeleri: Paleontoloji, mineraloji, botanik ve zooloji gibi doğa bilimleri alanlarıyla ilgili koleksiyonları sergilemektedir. Arkeoloji ve Etnografi Müzeleri: Arkeolojik buluntuları, antropoloji ve etnografik eserleri barındırmaktadır. Tarih ve Sanat Müzeleri: Tarihi ve sanatsal eserleri içerir, resim, heykel, el sanatları gibi çeşitli sanat formlarını sergilemektedir. Bu sınıflandırma, müzelerin ilgi alanlarına ve koleksiyonlarına göre genel bir anlayış sunmaktadır. Bunların yanı sıra Bilim ve Teknoloji Müzeleri, Uzmanlık Müzeleri, Kent Müzeleri ve Üniversite Müzeleri olarak da sınıflandırmalar yapılmaktadır.

Günümüzde müze türleri çağın getirileri ve yenilikleri doğrultusunda farklılaşarak çeşitlenmekte ve kuşağın ilgileri doğrultusunda yeni müze türleri ortaya çıkmaktadır. Teknolojinin ilerlemesi, toplumsal ve kültürel dinamiklerin evrimi ve yeni nesillerin ilgi alanlarının değişmesi, yeni müze türlerinin ortaya çıkmasına yol açmaktadır. Bu durum, müzelerin sadece geçmişi korumakla kalmayıp aynı zamanda günümüzün ve geleceğin ihtiyaçlarına ve beklentilerine uygun hale gelmesini sağlamaktadır.

2.4.1 Koleksiyonlarına Göre Müze Türleri

Müzeler, biriktirdikleri ve korudukları koleksiyonlara bağlı olarak çeşitli türlere ayrılmaktadır. Müze türleri, müzenin tanımı ve hedefleri arasındaki farklılıklara dayanarak geniş bir çeşitlilik göstermektedir. Özellikle müzeyi sınıflandırmada müze koleksiyonu önemli rol oynamaktadır. Bu nedenle, müzelerin sınıflandırılması genellikle sahip oldukları koleksiyonlara göre yapılmaktadır. Ayrıca, müzelerin yönetim tarzları, hizmet verdikleri bölgeler, sergileme teknikleri, işlevleri ve bilgi kullanımı gibi etkenlere göre geniş bir yelpazede sınıflandırılabilir.

Dünya üzerinde en yaygın müze türü olarak koleksiyonlarına göre müzelerden geçmişin izlerinin yer aldığı Arkeoloji müzeleri olduğu söylenebilir. Hemen hemen her ülkenin arkeolojik kazıları sonucunda elde ettiği eski yerleşim dönemlerine ait eserlerin sergilendiği müzeleri bulunmaktadır. Bu müzelerin en sık ziyaret edilen ve en çok ziyaretçi çeken müzeler olduğunu söylemek mümkündür. İnsan geçmişle olan bağlantısını anlamlı bilgiler bütünü içerisinde sunulan bu mekânlarda, yaşadığı bölge ve geçmişle ilgili merakını tatmin etmektedir.

Arkeoloji Müzeleri

Arkeoloji bilimine adanmış müzeler, insanlığın kültürel geçmişini, kültürler arası etkileşimleri ve değişimleri inceleyen bir odak noktasını sergilemektedir. Bu müzeler, arkeolojik kazılar sonucunda gün yüzüne çıkarılan eserleri toplar, korur, onarır, belgeler, araştırır ve sergileyerek eğitim amacıyla da harmanlayarak ziyaretçilerine sunmaktadır. Geçmişin somut belgeleri olarak da geçmişin somut izlerini anlamlı bütünler oluşturarak gözler önüne seren kurumlardır. Arkeoloji, insanlığın kültürel geçmişini, kültürler arası etkileşimleri ve değişimleri inceleyen bir bilim dalı ve disiplindir.

19. yüzyıl ortalarından itibaren arkeoloji, bilimsel bir disiplin olarak hızla gelişmeye başladı ve o zamandan bu yana pek çok farklı arkeolojik çalışma yöntemi, yaklaşım ve teori ortaya çıkmıştır. Bu yaklaşımların çoğu, önceki çalışmaların eleştirisi olmasına rağmen, varlıklarını önceki araştırmalara borçlu ve arkeoloji biliminin ilerlemesine katkıda bulunmuştur. Avrupa'da ulus devletlerin 19. yüzyılın başlarında başlattığı güzellik arayışı ve estetik kaygılar, eserlere odaklı koleksiyon anlayışını yansıtan geleneksel bir bakış açısı olarak öne çıktı ve günümüzde hala bazı çevrelerde devam etmektedir. Bu dönemde, özellikle Avrupa'daki belirli ulus devletler ve Amerika tarafından finanse edilen kazılar, sömürgecilik faaliyetleri ile iç içe geçmiştir. Batılıların kökenlerini araştırma ve koleksiyon merakı, Anadolu'da arkeolojik çalışmaların başlamasına yol açmıştır. Osmanlı İmparatorluğu'nun sona ermesi ve Cumhuriyet döneminin başlangıcıyla birlikte, Anadolu'daki arkeolojinin farklı nedenleri ve çalışma yöntemleri olsa da, genel olarak dünyadaki hâkim görüş gibi eserlere odaklanan bir bakış açısına sahiptir (Mutlu ve Başaran Mutlu, 2018, s. 66).

Ülkemizde sıkça rastlanan müze türlerinden biri arkeoloji müzeleridir. 1891 yılında ziyarete açılan İstanbul Arkeoloji Müzesi, çeşitli kültürlerle ait binlerce eseri bünyesinde barındıran ve dünyanın en geniş koleksiyonlarından birine sahip önemli bir müzedir. İstanbul, birçok uygarlığı ağırlamış ve sürekli olarak değişik medeniyetlerin himayesine girmiş bir şehir olduğundan, geçmişten günümüze pek çok eseri içinde barındırmaktadır. Bu zengin tarihi miras sayesinde İstanbul Arkeoloji Müzesi, zengin bir koleksiyona ev sahipliği yapmaktadır. Dünyanın en çok arkeolojik eserlerine ev sahipliği yapan British Müzesinde, dünyanın her bölgesinden (Eski Mısır, Yunan ve Roma, Mezopotamya, Asya) eserler sergilenmektedir. Bu müzenin koleksiyonu dünya üzerinde iz bırakmış en eski medeniyetlerin eserlerini de barındırması anlamında görülmesi gereken önemli müzelerden biri olarak dikkat çekmektedir. Louvre Müzesi de sahip olduğu koleksiyonla ziyaretçilerini memnun etmektedir. Müzenin büyüklüğü gezilmesini zorlaştırmaktadır. Bir günde tüm müzeyi ve eserlerin tamamını görmek mümkün olamamaktadır.

Arkeoloji müzeleri özellikle yer aldığı coğrafya üzerinde yaşamış medeniyetlerden izlerin sergilenmesi durumlarında kronolojik bir sıralamayla bölgenin yıllar içindeki dönüşümünü bir zaman makinesi misali aktarmaktadır.

Sanat Müzeleri

Sanat müzesi veya sanat galerisi, başta görsel sanatlar alanında olmak üzere her türlü sanat eserinin hem sergilendiği hem de bu eserlerin korunduğu ve incelendiği mekânlara binalara verilen isimdir. Bir başka açıdan da sanat eseri değeri taşıyan bu eserlerin belirli dönem ve akımlar çerçevesinde sergilendiği müzelerdir.

Müzeler, tür olarak benzerlik gösterebilirler ancak genellikle ortak bir tarihe veya amaca sahip olmamakla birbirinden ayrılmaktadırlar. Ancak son yıllarda müzecilikte uzmanlaşma ve belirli disiplinlerin öne çıkmasıyla birlikte, müzelerin işleyişlerinde bazı benzerlikler ortaya çıkmıştır.

Sanat müzeleri kamuya bağlı olabildikleri gibi özel kuruluş ve vakıflar tarafından da kurulabilmektedir. Bu yapıların çoğunda özellikle kalıcı koleksiyonların olduğu belirli dönem ya da sanatçılarla ilgili eserleri barındırması dikkat çekmektedir. Bu müzelerde genel olarak resim ve sonrasında heykel gibi daha farklı görsel sanatlar eserlerine rastlamak mümkün olmaktadır. Güncel sanat akımları, geçici sergiler, konser ve sanat etkinliklerine de sıklıkla yer verilmektedir.

Müzelerin konularına göre sınıflandırılması sonucunda ortaya çıkan sanat müzeleri, diğer müze türlerinden farklıdır çünkü sanat aracılığıyla topluma hizmet verme misyonuna odaklanmaktadır. Sanat müzeleri genellikle sanat galerileri olarak da bilinmektedir. Bu tür müzeler, ziyaretçilerle iletişim kurarken genellikle doğrudan bir iletişim aracı olarak sanat eserlerini kullanırlar ve eserlere odaklanırlar. Estetik değer, eserlerin seçiminde önemli bir kriterdir ve genellikle tablolar, heykeller ve dekoratif sanat eserlerinden oluşan koleksiyonlara sahip olmaktadır. Bazı sanat müzeleri ise 19. yüzyıldan itibaren endüstriyel tasarımları da koleksiyonlarına dâhil etmişlerdir, bu da estetik yapının ikincil bir işlev taşıdığı ve nesnelerin farklı bağlamlarda sunulduğu veya ilişkilendirildiği anlamına gelmektedir. Sanat müzeleri genellikle ziyaretçilere görsel bir mesaj iletmek için sanat eserlerini sergilerler ve sergileme konusunda sanat küratörleri, eserin ambiyansını, uygun ışıklandırmayı ve arka planı dikkate alarak özel bir ilgi göstermektedir (Salderay ve Çalımlı, 2020, s. 87).

Sanat müzesi, sanat aracılığıyla hizmet veren müze türü olarak başlı başına bir kategoridir. Ancak sanat müzeleri içinde de güncel ve çağdaş sanat gibi çeşitli alt kategoriler

bulunmaktadır. Sanat müzelerinin farklılık göstermesi, sergiledikleri koleksiyonların içeriği ve güzel sanatlar alanında sunulan eserlerin türleri açısından değerlendirilebilir. Çağdaş sanat müzeleri güncel sanat akımlarının içerisinde daha farklı bir müze deneyimi de sunmaktadır. İçerisinde yer alan eserlerin sergilenmesi ve sunumu da sanat müzesi ve çağdaş sanat müzesi arasındaki sınıflandırmayı getirmektedir.

Günümüzde bu tür müzeler genellikle sanat müzeleri olarak isimlendirilmemektedir. Çünkü artık sanat müzeleri, kendi özgün prensiplerini ve çalışma yöntemlerini belirleyen ayrı bir müze türü olarak kabul edilmektedir. Genellikle, dünya çapında tanınan sanat müzeleri, kendi benzersiz kimliklerini belirleyerek diğer müze türlerinden ayrılmaktadır. Ayrıca, vizyon ve misyonlarını yazılı olarak belirterek kendilerini tanımlama eğiliminde bulunmaktadırlar (Uralman, 2006, s. 34). Sanat müzelerini genellikle iki ana kategori altında değerlendirilebilir: "salt sanat müzeleri" ve "sanatı içeren müzeler". Salt sanat müzeleri, sadece sanat eserlerini içeren ve bazıları günümüze kadar "sanat müzesi" kimliğiyle tanınmayan müzelerdir. Diğer yandan, sanatı içeren müzeler, sanat eserlerinin yanı sıra diğer türlerden eserleri de içeren ve bazen sanat müzesi olarak tanımlanmayan müzelerdir. Bu gelişmeler, müzelerin farklı türlere ayrılmasına ve her müzenin kendi kimliğini belirleyen koleksiyonları, toplumla olan iletişimi ve yönetim yapısı ile sonuçlanmıştır. (Hein, 2000, s. 18) Sanatı içeren müzeler, artan toplumsal görevleri içinde değerlendirilmesi gereken müzelerdir. Çünkü bu müzeler, topluma sanat bağıyla iletişim kuran ve ulaşan müzelerdir.

2.5 Müze ve İletişim

İnsanın temel ihtiyaçlarından biri iletişimdir. İletişim, yüz yüze ve dijital ortamlarda kendini göstermektedir. Bir kaynaktan iletinin gönderilmesi iletişim olarak tanımlanırken, Boyraz (2012, s. 26) bu tanımlamalara ek olarak, "iletişimin başarılı olabilmesi için eş güdümlü hareketlerin yürütülmesinin anahtar bir rol oynadığını ifade etmek faydalı olabilir" diye belirtmektedir.

Smith (2010) iletişimin sadece bilgi alışverişinden ibaret olmadığını, aynı zamanda anlam oluşturma süreci olduğunu vurgulamaktadır. Başarılı bir iletişimin, tarafların birbirini anladığı ve anlamlandığı bir etkileşim sürecini gerektirdiğini belirtmektedir. Toplum odaklı kurumlar gibi müzelerde de sergileme genellikle biçimsel veya doğal iletişim ilkelerine dayandırılmaktadır. Sergilerde kullanılan bilgilendirme malzemeleri, işaretler,

panolar ve sergileme teknolojileri, iletişim tarzını belirleyen unsurları oluşturmaktadır. Hatta sergi nesnelerinin müze içindeki konumu, yani sergi düzeni bile iletişim açısından büyük bir öneme sahiptir (Boyraz, 2012, s. 28).

İletişim kanallarını doğru ve etkili bir biçimde kullanmak müzelerin en önemli ihtiyacıdır. Ziyaretçi doğru şekilde yönlendirilir ve açık bir iletişim kurulursa müze ziyareti deneyiminden yüksek fayda sağlanabilir. Bu durumda farklı ziyaretçilerin de gelmesi sağlanmış olacaktır. Müzeler, koleksiyon içerikleriyle ve sergileme farklılıklarıyla kurumsal olarak kendi amaçlarını, vizyonlarını ve hedeflerini kamuya ileten kurumlardır. Ziyaretçi çekmek ve devamlılık sağlamak için ise iletişimin temel öğelerinde de yetkin olmalıdır.

İlker Bıçakçı'nın (2008, s. 18) aktardığı şekliyle iletişim olgusu, en yalın biçimiyle üç ögeye dayanmaktadır: "İletiyi yollayan (gönderen ya da kaynak), iletiyi alıp açıklayan (alıcı ya da hedef) ve bu ikisi arasında iletinin gönderilmesinde kullanılacak bir iletişim kodlaması (ileti ya da mesaj)". İletişimde temel bir öge olarak kabul edilen bir diğer kavram ise kanaldır. Her duyu organına karşılık gelen bir kanalın olduğu söylenebilmektedir. Kanal, iletilerin aktarıldığı fiziksel taşıyıcılardır ve iletişimin temel öğelerinden birini oluşturmaktadır. Önemli kanallar arasında ışık dalgaları, ses dalgaları, radyo dalgaları, telefon kabloları, sinir sistemi gibi örnekler verilebilir (Bıçakçı, 2008, s. 19). Müzeler bağlamında, iletiyi yollayan tarafın müze olduğunu, iletiyi alan ve yorumlayan tarafın ise ziyaretçi olduğunu ve bu bağlantıyı kuranın eserler olduğunu gözlemlemekteyiz.

Her geçen gün yeni araştırma yöntem ve teknolojileriyle müzeler yeni iletişim yolları bulmaktadır. Kendilerini daha etkili ifade etme yolları ve yöntemleriyle ziyaretçi müze ilişkisindeki iletişim gelişmektedir. Bu noktada öne çıkan "etkileşim" kavramı, iletişimin temel öğeleri arasında yer alır ve ziyaretçi ile etkili diyaloglar kurmayı amaçlamaktadır. Bu doğrultuda, müze içinde klasik rehberli turların dışına çıkarak, ziyaretçilere özgürlük hissi veren yeni uygulamalar sunulmaktadır. Bu konuyla ilgili olan etkileşim ve özgürlük hissinin birbirleriyle olan ilişkisine Necmi Emel Dilmen (2006); Etkileşimin artmasıyla birlikte, ziyaretçilerde hissedilen özgürlük duygusu da artmaktadır. Bu da kullanıcı memnuniyetinde bir artışa neden olmaktadır. Ziyaretçi, kendisini ortamla etkileşim içinde hissettiği için, ortamdaki kontrolünü artırmaya çalışmaktadır. Bu süreçte, müze veya sergi gibi kaynaklar, ziyaretçinin kendisini egemen hissettiğinde müze hakkında daha fazla bilgi edinebilmektedir.

Müzeler, sergiler, halkla ilişkiler ve eğitim gibi alanlarda kamusal iletişimi en verimli şekilde gerçekleştirebilmek için başarılı olmalıdır. Bu iletişim sürecinde, müzeler çeşitli iletişim yöntemlerinden yararlanarak başarı elde etmeyi amaçlamaktadır.

Müzeler genellikle kurum faaliyetleri hakkında hedef kitleyi bilgilendirmeye yönelik iletişim uygulamalarını kullanırken, özellikle sergiler üzerinde bu iletişim daha belirgin bir şekilde kendini göstermektedir. Çünkü müze sergileri, dolaylı olarak müzenin kurumsal kimliğini, türünü, amacını ve hedefini yansıtan uygulamaların başını çekmektedir. Bu nedenle, müzelerin kamuya en açık alanları olarak kabul edilebilecek sergiler için doğru iletişim biçimlerini seçmek ve bunları hedef kitlelere uygun bir şekilde sunmak veya kullanmak, başarı için gerekli olmaktadır. Bu noktada, müzeler kendi iletişim politikalarını uygulamaya koymaktadır. İletişim politikaları, kullanılacak iletişim teknolojilerini ve iletişim biçimlerini belirlerken hedef kitlelerin eğitim seviyeleri, yaşları ve fiziksel özelliklerini dikkate almaktadır.

Müzelerde yaygın olarak kullanılan iletişim yöntemleri şunlardır: sözlü iletişim, yazılı dokümanlarla yapılan iletişim ve görsel iletişim olmak üzere üç yöntem bulunmaktadır. Sözlü iletişim, genellikle bireyler arasında gerçekleşir ve kaynak ile alıcı arasındaki her türlü konuşmayı içermektedir. Bu iletişim türüne, müzelerde geleneksel olarak kullanılan rehberlik sistemi örnek olarak verilebilir. Son dönemde ortaya çıkan dünya çapındaki COVID salgınları gibi insanları evlerinde kalmaya zorlayan durumlar yaşanmaktadır. Müzelerin internet gibi her an ulaşılabilir bir alanda varlık göstermelerini zorunlu kılmıştır.

Tarihi ve kültürel miras ile teknoloji arasındaki etkileşim, topluma hizmet veren kurumlar için önemli bir adım olmuştur, özellikle "müze" gibi kurumlar için. Örneğin, sanal gerçeklik (VR) veya artırılmış gerçeklik (AR) gibi teknolojilerin müzecilikte, özellikle müze eğitiminde kullanılmasının oldukça etkili olduğu görülmektedir. Çağdaş müzecilik anlayışını en iyi şekilde yansıtan erişim ve iletişim kanallarından biri de sanal müzedir. Ziyaretçiler, internet aracılığıyla uzak bölgelerdeki müzeleri sanal ortamda gezip, eserleri tanıma ve bilgi sahibi olma imkânına sahip olabilmektedir. (Mazlum, 2022, s. 107).

Bu iletişim türleri, müzenin amacına veya ulaşmak istediği hedefe bağlı olarak tek başına veya bir arada tercih edilebilmektedir. Sosyal medya platformları da müzelerin kullandığı iletişim araçlarındandır ve ziyaretçilerle etkileşim kurmak, sergileri tanıtmak ve toplulukla bağlantı kurmak için önemli bir rol oynamaktadır (Boyraz, 2012, s. 28). Sosyal medyanın gücü her geçen gün artarak kendisinin ne kadar etkili olduğunu kanıtlamaktadır. Bunun farkında olan müzeler sosyal medya kanallarını en iyi şekilde kullanmaktadır. Müzelerin etkinliklerini duyurmak, müzede yeni yapılacak sergilerin duyurusu yapmak, müzedeki yenilemeler hakkında bilgi vermek ve önemli duyurular yapmak gibi pek çok konuda sosyal medyaya başvurmaktadır.

Sosyal medya platformları üzerinden oluşturulan bilgi dolu gruplar, sayfalar ve güncel paylaşımlar, ziyaretçilerin sergiler ve etkinlikler hakkında daha fazla bilgi edinmelerine olanak tanımaktadır. Burada önemli olan, hangi iletişim yönteminin hangi hedef kitleye uygun olduğunu belirlemek ve bunu nasıl kullanılacağını bilmesidir. Çünkü iletişim planlamasında hedef kitleye odaklanmak büyük önem taşımaktadır. Sergiler, sözlü iletişimden yazılı dokümanlarla yapılan iletişime kadar çok çeşitli iletişim yöntemlerini içermektedir. Bu nedenle, sergiler için iletişim planlamaları yapmak ve bu iletişim yöntemlerine hâkim olmak kritik bir öneme sahiptir. Müze ve ziyaretçi arasındaki iletişimin önemi açıkça görülmektedir. Dolaylı yoldan değil en doğru ve kestirme yoldan ziyaretçiye ulaşan iletinin en etkili şekilde karşılığını bulmasını sağlamaktadır.

2.5.1 Sergileme Yöntemleri

Sergileme, sanat eserlerinin ya da ürünlerin izleyici veya kullanıcılarla buluştuğu bir süreci ifade etmektedir. Bu süreç, eserin anlamını, değerini ve etkisini artırmak amacıyla çeşitli unsurları içermektedir. Sergileme genellikle sanat galerileri, sergi salonları, müzeler veya ticari mağazalarda gerçekleştirilir ve bir eserin doğru bir şekilde sunulması, sergilenmesi ve iletişim kurması için özenle planlanmasını gerektirmektedir.

Müzelerde kültürel zenginliğin topluma sunulabilmesine olanak sağlayan yeni sunum ve anlatım yöntemleri kullanılmasıyla müzelere olan ilgi artmaya başlamıştır (Mazlum, 2022, s. 100). Sanat eserinin çevresel unsurlarla etkileşimi, izleyicinin deneyimini zenginleştirmek ve eserin anlamsal derinliğini ortaya çıkarmak adına önemli bir rol oynamaktadır. Bu bağlamda, sergileme sürecinin titizlikle planlanması, izleyicinin eserle daha derin bir bağ

kurmasına olanak tanıyarak sanatın anlamını daha iyi kavramalarına katkıda bulunmaktadır. Ayrıca, sergileme, sanat eserlerinin toplumsal veya kültürel bağlam içinde değerlendirilmesini kolaylaştırarak izleyicilere daha geniş bir perspektif sunmaktadır.

Geniş bir alana yayılan sosyal içerikli sergileme yöntemleri, bazen açık alanlarda, bir sokakta ya da kapalı bir alanda ya da tarihi bir yapıda gerçekleşebilmektedir. Bu tür sergilemelerin amacı genellikle sosyal içerikli bir ileti göndermek veya bir fikri beyan etmektir. Ticari kaygılar yerine, bu tür sergilemelerde genellikle sosyal içerikli kaygılar öne çıkmaktadır (Demir, 2009, s. 56).

Sergileme süreci, birkaç aşamayı kapsayabilmektedir. İlk olarak, serginin veya sergileme mekânının seçimi ön plana çıkmaktadır. Eserin türüne, boyutlarına ve özelliklerine uygun bir mekânın seçilmesi gerekmektedir. Aynı zamanda, serginin hedef kitle ve amacına uygun bir yerde gerçekleşmesi de dikkate alınmalıdır.

Sergileme sürecinin bir diğer önemli aşaması, mekânın tasarımı ve düzenlemesidir. Işıklandırma, vitrin düzenlemesi, duvar rengi ve diğer görsel unsurlar, eserlerin vurgulanması ve atmosferin oluşturulması açısından önemlidir. Ayrıca, eserlerin sergileneceği alanın düzenlenmesi ve yerleştirilmesi de göz önünde bulundurulmalıdır. Eserlerin birbirleriyle olan etkileşimleri, tema veya hikâye anlatımı gibi unsurlar dikkate alınarak stratejik bir şekilde planlanmalıdır.

Sergileme tasarımı geçmişten günümüze kadar geçen süreçte ne kadar önemli olduğunu göstermiştir. Artık sergileme de grafik tasarımın bir alanı olarak kendini öne çıkarmaktadır. Turgut (2003, s. 184), grafik tasarımda yeni bir uygulama alanı olarak sergilemenin önemini altını çizmiş, sergileme tasarımının ürünün kitlelere sunumunda yapılan görsel bildirim süreçlerinin ve tanıtımının düzenlemelerini kapsadığını belirtmiştir.

Sergileme sürecinin bir başka önemli yönü, seyirci deneyimini etkileme potansiyelidir. Seyircilerin rahatlıkla dolaşabileceği bir düzen sağlanmalı ve eserlere yakından bakma imkânı tanınmalıdır. Seyircilerin sergi alanında etkileşime girebileceği alanlar, etkinlikler veya interaktif unsurlar da düzenlenmelidir. Böylece ziyaretçiler, sergiyi pasif izleyicilerden ziyade aktif katılımcılar olarak deneyimleyebilirler.

Sergileme yönteminin amacı, sanatın etkileyici ve anlamlı bir şekilde iletilmesini sağlamaktır. Eserlerin birbirleriyle olan etkileşimi, tema veya hikâye anlatımı gibi faktörler, sergileme sürecinde stratejik olarak planlanmaktadır ve temelini oluşturmaktadır. Böylece, seyircilere daha derin bir deneyim sunulmakta ve eserlerin mesajları daha etkili bir şekilde iletilmektedir.

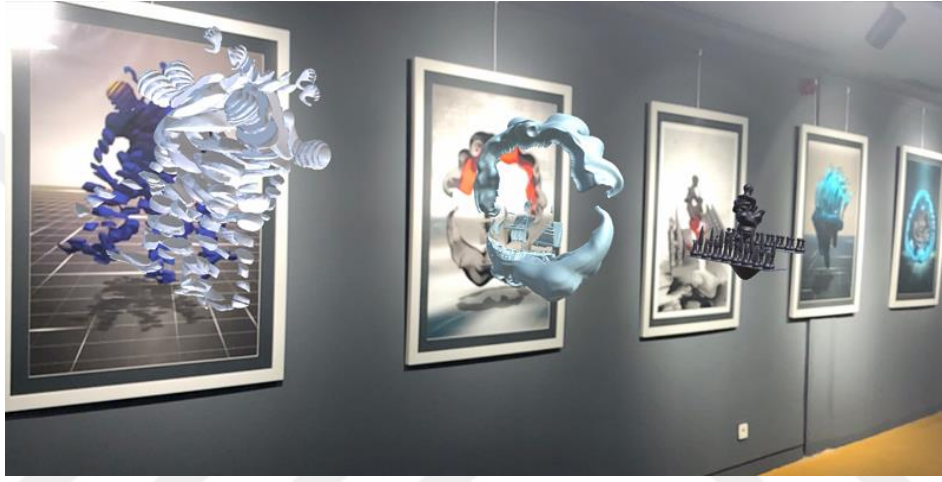
2.5.2 Teknoloji Kullanımı

Müzelerde teknoloji kullanımı, müzenin pek çok alanında görülmektedir. Özellikle müzenin en önemli parçasını oluşturan eserlerin sergilenmesinde görülmektedir. Bu bakımdan teknoloji kullanımı sergilemenin önemli bir parçasını oluşturmaktadır. Son dönemde değişen ziyaretçi kitlesi ve talepleri de göz önüne alındığında teknoloji kullanımı önemli bir ihtiyaca cevap vermektedir. Ziyaretçilerin daha iyi olanaklara sahip ve güncel teknolojik eğilimlerin olduğu müzeleri gezmekten daha çok zevk aldığı gözlemlenmektedir. Teknoloji kullanımını sergilemede kullanılan teknoloji ve donanımsal cazibe noktaları yaratmak için kullanılan teknoloji olarak ikiye ayrılmaktadır. Donanımsal cazibe noktalarına örnek olarak Erimtan Arkeoloji ve Sanat Müzesinde kullanılan ses şemsiyesini örnek verilebilir. Eseri incelemek üzere yaklaştığınızda, ses şemsiyesi altında bulunduğunuzda aniden o döneme ait bir mektup okunmaya başlanmaktadır. Sesin kaynağını belirlemek ve merak duygusunu pekiştirmek suretiyle daha etkileyici ve dikkat çekici bir sergileme sağlanmış olmaktadır (Görsel 1).



Görsel 1. Erimtan Arkeoloji ve Sanat Müzesi, Ses Şemsiyesi (Kişisel Arşiv)

Sergileme yöntemi olarak teknoloji kullanımında pek çok farklı yöntem görülmektedir. Bunların başında son dönemde sıkça kullanılan her alanda kendini gösteren Artırılmış Gerçeklik (AG) uygulamalarını dikkat çeker. Fiziksel olarak gerçek mekânlara sanal eklentiler sunan bu uygulama sayesinde sergilenen esere yazı ve hareketli görsel gibi eklentiler yapılabilmesine olanak sunmaktadır. Bazen başlı başına serginin kendisi olarak da AG uygulaması örnekleri de görülmektedir. Işık üniversitesi Öğretim Üyesi Doç. Banu İnanc Uyan Dur'un çalışmalarından oluşan 'Yarı Gerçek' sergisi AG kullanılarak oluşturulan sergi örneklerinden biridir (Görsel 2).



Görsel 2. Yarı Gerçek Artırılmış Gerçeklik Sergisi (Kaynak: www.isikun.edu.tr).

Bunların yanında dijital ekranlar ile eserin 3 boyutlu hareketli görsellerinin yansıtıldığı teknoloji kullanımları da görülmektedir. Dijital ekranların kullandığı sergileme örnekleri de görülmektedir. Erimtan Arkeoloji ve Sanat Müzesinin bir bölümünde duvar resminin parçalarında hareketli görüntülerle canlı bir yapı oluşturulmuştur (Görsel 3).



Görsel 3. Erimtan Arkeoloji Ve Sanat Müzesi, dijital ekran kullanımı (Kişisel Arşiv).

Teknoloji kullanımı daha pek çok örnekle zenginleştirilebilir. Asıl vurgulanan, daha etkili ve etkin sunumları hedefleyen müzelerin, bu yöntemler arasından en doğru ve işlevsel olanını seçme çabası ve özverisidir.

Teknoloji kullanımı, müzelerin zengin bir deneyim sunma çabalarını daha da pekiştirmesini sağlayabilir. Bu bağlamda, müzelerin tercih ettiği teknolojik uygulamalar, eserlerin daha etkili ve etkin bir şekilde sunulmasını amaçlamaktadır. Bu çerçevede, müzelerin seçtikleri teknolojik araçlar arasında, artırılmış gerçeklik, sanal gerçeklik, dokunmatik ekranlar, interaktif kiosklar ve akıllı rehberlik sistemleri gibi çeşitli seçenekler bulunmaktadır.

Müzelerin bu teknolojik çözümlere yönelik özverili bir yaklaşım sergilemesi ve en etkili olanını seçme çabası, ziyaretçilere daha zengin bir deneyim sunma arzusundan kaynaklanmaktadır. Bu teknolojik yenilikler, müze ziyaretçilerine sadece eserleri göstermekle kalmayıp, aynı zamanda etkileşimli öğrenme, kişiselleştirilmiş rehberlik ve sanat eserlerini derinlemesine anlama fırsatları da sunmaktadır. Müzeler, teknolojinin sunduğu imkânları en etkili şekilde kullanarak, ziyaretçilere daha anlamlı ve öğretici bir kültürel deneyim sunma hedefini sürdürmektedir.

2.6 Müze Tanıtım Elemanları

Tanıtım, bir yapının ürün ve hizmetlerini, ürünlerin özelliklerini, önemini, ulaşmak istediği hedef kitlelerine bildirmesi ve dikkatini çekmesi olarak tanımlanabilir. Bir müze, varlığını ve içerisinde bulunan eserlerin tanıtımını yaparak ziyaretçilerini bilgilendirirken, onlara varlığını benimsetmeyi ve sunduğu hizmetleri anlatmayı amaçlar. Özellikle müzeler süreli sergilerin ve özel olarak gerçekleştirdiği etkinliklerin duyurusunu yapmaya ihtiyaç duymaktadır.

Günümüzde müzeler ziyaretçilerine farklı deneyimler sunma yarışı içerisinde. Süreli sergiler ve farklı etkinlikler ile ziyaretçilerini tekrar tekrar müzeye gelmelerini sağlamaya çalışmaktadır. Bu açıdan Lehmbrock (2001, s. 61), potansiyel ziyaretçilere yönelik yapılan araştırmaların, teorileri, hipotezleri ve öngörülerini ortaya çıkarırken, asıl amaç müzeye olabildiğince çok insanı çekmektir. Bu araştırmaların önemi, bu hedefe ulaşmada belirleyici bir rol oynamaktadır.

Zamana, mekâna ve tarihe bağlı olarak müzeler, ziyaretçilere yönelik çeşitli tavırlar sergilemektedir. Doering'e göre, bu tutumlar arasındaki ayrım, müzelerin dışarıdan nasıl gördüklerine ilişkilendirilmektedir (1999, s. 78). Müzeler ziyaretçilerini müşteri, konuk veya yabancı olarak farklı açılardan ele almaktadır. Bu bakış açısından yola çıkarak da ziyaretçilere karşı bir tutum geliştirilmektedir.

Günümüzde müzeler ziyaretçilerini bir müşteri olarak gördüğünden müşterilerini memnun etmek için gerekli donanım ve teknolojiyle karşılaşmaktadır. Son yıllarda müzeler daha fazla tanıtıma ve sosyal medyaya yatırım yapmaktadır. Özellikle eğitim amacı ile ön plana çıkan dünya çapında bilinen müzeler çocuklar için özel web siteleri, basılı yayın ve reklamlara da yer vermektedir (Görsel 4).



Görsel 4. Met Museum Kids web sayfası (Kaynak: www.metmuseum.org).

Çocuklar için özel etkinlikler ve oyunlar hazırlayarak daha fazla çocuğu müzeye çekmeyi hedefleyen müzeler bu tutumlarıyla diğer müzelere de örnek olmaktadır. Dünyada en çok ziyaret edilen ünlü müzeler, özellikle küçük yaş grubu hedef kitlesi için özenle çalışarak diğer müzelere de örnek teşkil etmektedir.

Ziyaretçiler, bir müzeye gitmeden önce kısaca müze hakkında bilgi edinmek istemektedir. Bu sebepten ötürü müzeler, açılış kapanış saatleri hakkında bilgi veren, kısaca sergilenen eserler hakkında bilgi alabilecekleri, gidilecek tarihte bir etkinlik olup olmadığı, kapalı bölümler ya da müzenin bir bölümünde tadilat olup olmadığı, bilet satışı ve ücreti hakkında bilgi edinilebilecek bir web sitesine sahip olmalıdır. Bunun yanı sıra, müzeyi ziyaret edenler için hazırlanan plan ve broşürler, müze ziyaretini anlamlandıracak ve kolaylaştıracak hizmetler arasında yer almaktadır. Müzede yer alan eserlerin anlatıldığı kataloglar ve kitaplarda, müze ziyaretinin kalıcı olması için gerekli basılı kaynaklardandır. Müze tanıtım elemanları ile müzeler daha fazla ziyaretçiye daha kaliteli bir hizmet sunabilmek için sıklıkla başvurmaktadır.

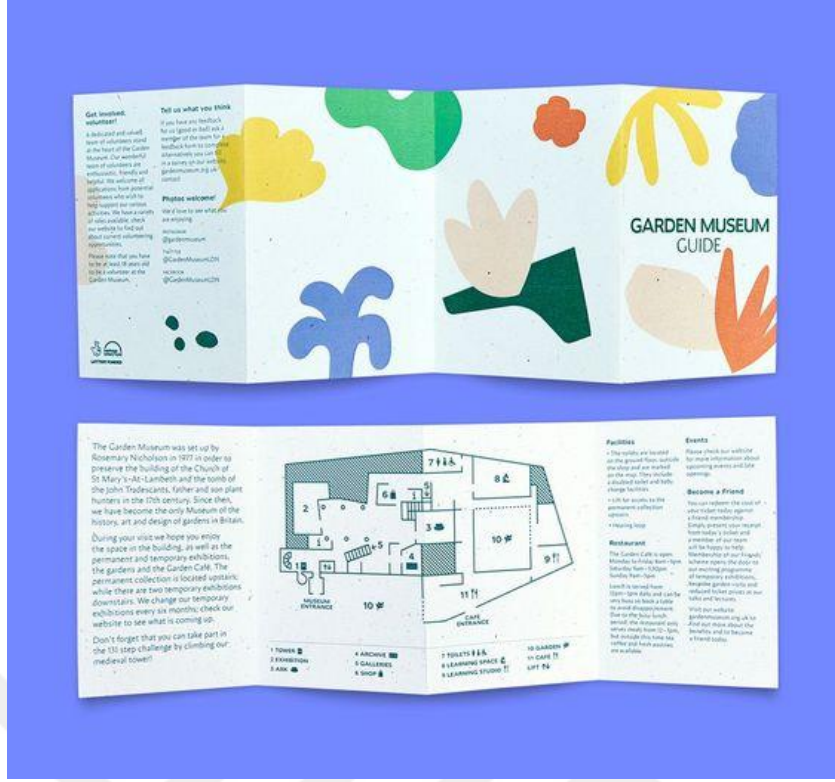
2.6.1 Müze Rehberleri ve Planları

Müzeler içerisinde barındırdığı koleksiyonun büyüklüğü ve içeriği açısından ziyaretçiyi olumlu ve olumsuz olarak etkilemektedir. Daha iyi bir hizmet sunmak isteyen müzeler tüm olumsuzluk yaratabilecek durumlar için gerekli önlemleri almakla yükümlü olmaktadır. Müzede çok fazla eser ve bölüm bulunduğu için gezinin uzun zaman alabileceği müzeler, özellikle hazırladıkları basılı ve elektronik rehberlerle ziyaretçilere kolaylık sağlamalıdır.

Yine kat planları ve sergileme düzenini anlatan basılı ve elektronik belgelerle daha verimli bir müze ziyareti oluşturulabilecektir. Müze ziyaretçisi, müze ziyareti sırasında bir yol haritası olmaması nedeniyle ziyaretine nereden başlayacağını bilememesi müze ziyaretinden alacağı verimi etkilemektedir. Bu durum diğer ziyaretçileri de olumsuz etkileyecektir. Çok yapı ve bölümlü bir müzenin yönlendirme grafiklerinin anlaşılır ve okunur olması beklenmektedir. Bu, ziyaretçilerin müzede kolayca yönlerini bulmalarına, ilgi alanlarına uygun sergilere rahatça ulaşmalarına ve genel ziyaret deneyimlerinin daha keyifli olmasına yardımcı olacaktır. Müzenin belirli bir akış ve düzen içinde gezilmesi, kargaşanın ve kalabalık grupların sorunsuz bir şekilde müzeyi gezmelerine de katkı sağlayacaktır.

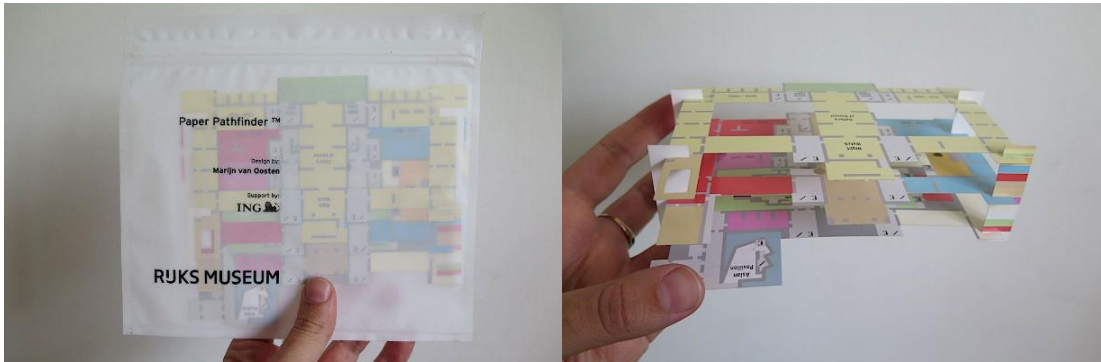
Müze içindeki internet ağları ve bu ağlardan faydalanan iletişim cihazları, ziyaretçilerin müzeyle daha etkili iletişim kurmalarını sağlamaktadır. Örneğin, müzeyi ziyaret eden kişiler, müze içinde sunulan çevrimiçi eklentilere (artırılmış gerçeklik uygulamaları, çevrimiçi müze haritaları gibi) ve sergiye eklenen dijital etkileşimlere erişim için bu ağlara ihtiyaç duymaktadır. Müze, ziyaret süresince sürekli iletişim halinde kalmayı mümkün kılarak, ziyaretçilere sergi hakkında ayrıntılı bilgi sunma ve etkileşimli uygulamalar aracılığıyla eğitsel destek sağlama sorumluluğunu taşımaktadır. Bu sayede, sergi ziyaret edilirken etkileşimli uygulamalar ve bilgisayarlar yardımıyla sergiyle ilgili daha kapsamlı ve zengin bir deneyim sunulmuş olur (Boyras, 2012, s. 26). Daha fazla ve ayrıntılı bilgi ziyaretçileri daha tatmin edici bir deneyim elde etmesinde önemli bir etkidir. Teknolojinin getirilerinden yoksun ve yeni sergileme yöntemlerinden uzak bir müze deneyimi günümüzde düşünülmemektedir.

Müze ilk kez ziyaret edildiğinde, özellikle daha önce planlanmamış ve ön bilgilerin olmadığı bir durumda ziyaretçiler, müzeyi ziyaretini kolaylaştıracak kısa açıklamalar, kat planı ve eser bilgilerine ihtiyaç duymaktadır. Günümüzde müzeler hem basılı hem de dijital haritalar ile ziyaretçilerinin bu ihtiyaçlarını en iyi şekilde karşılamaya çalışmaktadır. Garden Museum rehberinde, müzeyi anlatan çiçek form lekeleri kullanılarak hem müzeye gönderme yapılmakta hem de basit bir kat planıyla ziyaretçilere güzel bir karşılama sunulmaktadır. Bu tasarım, ziyaretçilerin müzeyle ilgili ilk izlenimlerini olumlu hale getirirken, gezinmeyi kolay ve keyifli bir deneyim haline getirmektedir (Görsel 5).



Görsel 5. Garden Museum kat planı ve müze tanıtım broşürü (Kaynak: www.pentagram.com).

New York merkezli Hollandalı bir grafik tasarımcı Marijn van Oosten'in Kâğıt Yol Bulucu adını verdiği Rijks Müzesi için hazırlanan tasarım 3 (üç) boyutlu bir kat planı olarak ön plana çıkmaktadır (Görsel 6). Bu tasarımı ambalajından çıkarıldığında üç boyutlu bir kitap gibi boyut kazanmaktadır. Müzenin kat planını üç boyutlu olarak gözler önüne sermesi çok katlı ve büyük bir müzenin daha kolay gezilmesinde büyük katkı sağlamaktadır. Boyut kazanan bu tasarımda müzenin her bir bölümü ve odaları farklı renklerle gösterilmektedir. Sonrasında tekrar katlanarak eski haline dönmesi de çok kullanışlı bir tasarım olduğunu göstermektedir (Görsel 6).



Görsel 6. Rijks Museum kat planı (Kaynak: www.phaidon.com).

Broşürler, kişiler, kurumlar, hizmetler veya ürünler hakkında bilgi sunan, önemli kısımları vurgulayan ve bilgilendirici bilgilerin olduğu basılı materyallerdir. Bu materyallerde genellikle önemli detaylar öne çıkarırken, gerektiğinde yeni bilgilerle güncellenebilmektedir. Broşürlerde genellikle resimler, grafikler veya şemalar bulunurken, adres bilgileri, kroki, müşteriye çekmek için ikna edici çağrılar, güncel tarih bilgileri ve dikkat çekici sloganlar gibi unsurlar da yer alabilmektedir (Cenik, 2018). Broşürlerde uzun yazılar yerine daha net anlaşılır kısa bilgiler ve bu bilgileri destekleyen görseller bir arada yer verilmelidir. Özellikle müzeler açısından ele aldığımızda kısaca müze hakkında bilgi vermesi koleksiyonun genel olarak ne anlattığını açıklaması müze ziyaretinin daha anlamlı olmasını sağlayacaktır. Müze broşürlerinde genelde müzede ön plana çıkartılan eserler hakkında kısa ve açıklayıcı bilgilere yer verilmektedir. Müzenin kuruluş tarihi, eserlerin toplanma süreci ve müze binası hakkında da broşürler hazırlandığı görülmektedir.

Özellikle çok katlı ve belirli bir akış ile gezilmesinin önemli olduğu müzelerde kat planını anlatan bir harita tasarımının önemi daha fazla ortaya çıkmaktadır. Diğer bir açıdan çok fazla zaman alan ve eser sayısının fazla olduğu müzelerde zaman yönetimi açısından bu plan ve haritalara ihtiyaç duyulmaktadır. Science Museum, çok katlı büyük bir müze olarak ziyaretçilere her katta ne olduğunu gösteren bir müze haritası sunarak, görülmek istenen bölümlere hızla yönlendirmektedir. Bu harita, ziyaretçilerin müze içinde kolayca gezinmelerine yardımcı olurken, her katın farklı sergilerini ve bölümlerini keşfetmelerini de sağlamaktadır (Görsel 7).



Görsel 7. Science Museum kat planı (Kaynak: ndga.wordpress.com).

Müzelerin birçoğu broşürlerin tasarımına önem vererek bunların birer hatıra olarak saklanabilecek sanat eserlerine dönüşmesine de özen göstermektedir. The Greensboro Children's Museum renkli ve eğlenceli tasarımıyla müze içeriğini en güzel şekilde yansıtmaktadır (Görsel 8). Bu marka bilinirliği ve pazarlama stratejisi açısından da önem arz etmektedir.



Görsel 8. The Greensboro Children's Museum broşürü (Kaynak: behance.net).

Broşürler, taşınması kolay, çantaya veya cebe sığabilen, maliyet açısından da ince kâğıt cinsiyle tercih edilmektedir. Özellikle güçlü ışıktta parlamayanlar mat kâğıtlar tercih edilmektedir. Bir tarihi kasabayı ya da şehri tanıtan broşürler gibi kalıcı ve saklanması istenen broşürler ise genellikle mat kalın kâğıt veya kaliteli ince kartondan yapılmaktadır. Broşürlerin anlaşılabilir ve okunabilirliği için büyük yazı karakteri kullanılması gereklidir. Hatırda kalıcı yazıların tercih edilmesi önemli olmaktadır. Bunun yanı sıra hazırlanan hedef kitle içinde renk ve görsel seçiminin de ayrı bir önemi olmaktadır.

2.6.2 Müze Katalogları

Müzeler, kültürel mirasın korunması, sergilenmesi ve paylaşılması açısından kritik bir rol üstlenmektedir. Bu bağlamda, müzelerin sağladığı en önemli kaynaklardan biri, eserlerin, koleksiyonların ve sergilerin belgelendirilmesi ve geniş kitlelere erişilebilir hale getirilmesi

için kullanılan kataloglardır. Müze katalogları, kültürel mirasın sürdürülebilir bir şekilde yönetilmesine katkı sağlayan temel bileşenlerden biridir.

Müze tasarımının müze koleksiyonuyla iş birliği ziyaretçi açısından eserlerin daha açık algılanmasını mümkün kılmaktadır (Hooper ve Greenhill, 2006). Müze katalogları, her bir eserin detaylı bir şekilde belgelenmesini sağlamaktadır. Bu belgeleme süreci, eserin tarihi ve kültürel bağlamını, kullanılan malzemeleri, teknik detayları, ölçüleri ve diğer önemli özellikleri içemektedir. Kataloglar, koleksiyonlardaki her bir nesnenin kimliğini belirleme, sınıflandırma ve koruma süreçlerini ele almaktadır. Bu kataloglar, müze ziyaretçilerine sadece bir eserin yüzeyine değil, aynı zamanda o eserin geçmişine, üretim sürecine ve kültürel bağlamına daha derinlemesine bir bakış sunmaktadır. Ziyaretçiler, kataloglar aracılığıyla eserler hakkında daha fazla bilgi edinirken, müzenin kültürel mirası koruma misyonuna katkıda bulunan önemli bir kaynağa erişim sağlamaktadır. The Met Museum müze mağazasında müzede yer alan eserlerin ve yapılan sergilerin kataloglarını satarak hem eserlerin bilinirliğini hem de eserle ilgili ayrıntılı bilgiler sunarak kaynak kitap ihtiyacını gidermektedir. Müze mağazasında en çok satan katalogların duyurusunu da yine müze web sayfası üzerinden yaparak dikkat çekmektedir (Görsel 9).



Görsel 9. The Met Museum 2022 yılı en çok ilgi gören müze katalogları (Kaynak: store.metmuseum.org).

Ayrıca, müze katalogları, akademisyenler, araştırmacılar ve sanat tarihçileri gibi profesyoneller için de kapsamlı bir bilgi olarak ele alınmaktadır. Müze koleksiyonlarından elde edilen bilgileri kullanarak çeşitli araştırmalara veri sağlamaktadır. Müze katalogları,

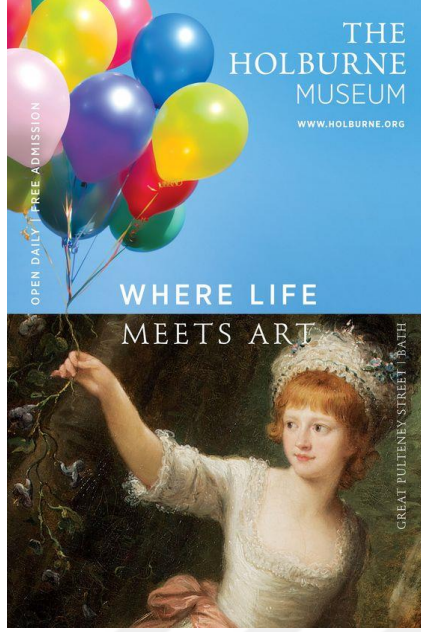
sergi metinleri ve açıklamalarını zenginleştirerek, ziyaretçilere eserler hakkında daha kapsamlı açıklama sunmaktadır. Sergi tasarımı ve metinleri, kataloglardan alınan bilgilerle desteklenir, böylece ziyaretçiler eserlerle etkileşime geçerken daha derin bir bağ kurabilirler.

Müze katalogları, koleksiyon yönetimi ve koruma süreçlerinde de kilit bir rol oynamaktadır. Eserlerin yerleştirme, taşıma ve depolama aşamaları detaylı bir şekilde belgelenir ve kaydedilir. Bu kataloglar, koleksiyonun demir başını oluşturarak, kayıp veya hasarlı eserlerin tespit edilmesine ve yenileme süreçlerinin planlanmasına yardımcı olmaktadır. Ayrıca, kataloglar, koleksiyonun durumuyla ilgili verilerin düzenli güncellenmesine ve gelecekteki bakım ve yenileme ihtiyaçlarının belirlenmesine yönelik bir referans kaynağı sunmaktadır. Bu sayede, müze katalogları hem sergi deneyimini zenginleştiren hem de koleksiyonun uzun vadeli koruma ve bakımını sağlayan önemli bir araç olarak öne çıkmaktadır.

2.6.3 Müze Afişleri

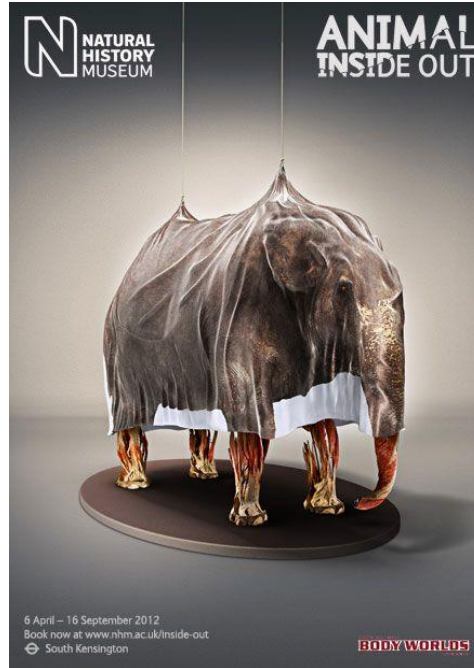
Afiş tasarımı, görsel iletişimin etkili bir aracı olarak öne çıkan sanatsal ve stratejik bir süreçtir. Bir afiş, izleyiciye hızlı ve etkili bir şekilde bir mesaj iletmek amacıyla tasarlanan görsel bir ifade biçimidir. Görsel anlatımın gücünü kullanarak, afişler bir ürünü, etkinliği, hizmeti veya fikri tanıtmak, bilgi vermek veya bir kampanyayı desteklemek için kullanılabilir. Renk, tipografi, grafik öğeler ve düzen, bir afişin etkileyici olmasında kritik rol oynamaktadır. Bu nedenle, afiş tasarımı, sanatın yanı sıra stratejik düşüncüyü de içeren bir disiplindir. İzleyiciyi etkilemek ve istenilen tepkiyi uyandırmak için dikkatlice planlanmış bir afiş, tasarımcının kreatif yetenekleri ve hedef kitlenin duygusal bağlamını anlama yeteneği arasında denge kurmayı gerektirmektedir.

Günümüzde teknolojinin ilerlemesi, görsel iletişim tasarımını sürekli olarak güncelleyerek daha işlevsel ve dinamik sonuçlar elde edilmesini sağlamaktadır. Bu gelişmelerin daha etkili olabilmesi için tasarımcılar, en sade ve yalın anlatım biçimlerini tercih etmektedirler. The Holburne Müzesi için yapılmış afiş tasarımı Görsel 10'da yer almaktadır.



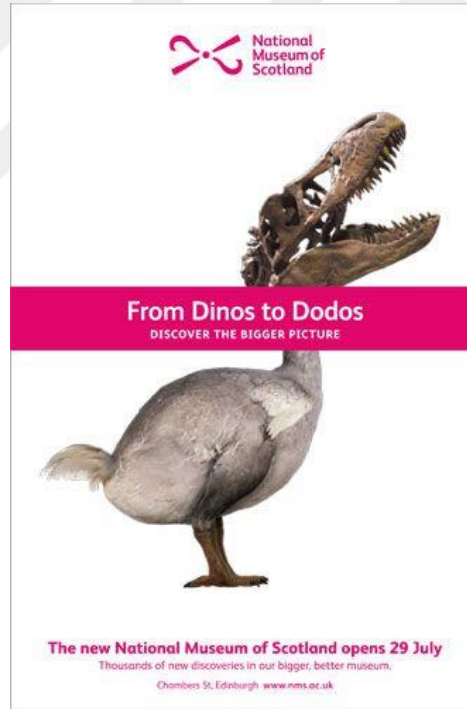
Görsel 10. The Holburne Museum afiş tasarımı (Kaynak: thedrum.com).

Afişler, hem tasarım hem de sanat kaygısının eşit önemde olduğu grafik ürünlerdir. (Becer, 2011) Günümüzde hayatımızı etkileyen önemli kültürel unsurlardan biri olan afiş sanatı, sembolik bir temsil ve sunum platformudur. Bir örnek göstermek gerekirse, Natural History Müzesi'nde ziyaretçilerin beğenisine sunulan Body Worlds Animal Inside Out Sergisi için yapılmış afiş tasarımıdır (Görsel 11).



Görsel 11. Natural History Museum Bünyesinde Gerçekleşecek Body Worlds Sergisi afiş tasarımı (Kaynak: google.com).

İletişimin gönderici ve alıcı olarak tanımlanan iki kitle arasında gerçekleşen duygu, düşünce, davranış ve bilgi alışverişi afişler aracılığıyla gerçekleştirilebilir. Afişler, toplumu bir düşüncenin, bir ürünün, bir etkinliğin veya bir hizmetin varlığı konusunda bilgilendirmek amacıyla geçici olarak duvarlara, web sitelerine veya panolara yerleştirilen; tasarımında estetik kaygıların bulunduğu, resimsel ve yazılı ilanlar olarak tanımlanmaktadır. Afiş tasarımı, bir filmin, bir tiyatro oyununun, bir kongrenin, bir konserin veya bir müzenin kapsamlı içeriğinin tek bir sayfaya sığdırılarak anlatılmaya çalışılmasıdır. Müze afiş çalışmaları bazen elle tutulabilir ve gözle görülebilir nesnelerin tanıtımı için yapılırken, bazen de potansiyel deneyimlerin ve hayali düşüncelerin tasarımını içerebilmektedir (Cenik, 2018). National Museum of Scotland, yeni açılacak sergileme alanı için dikkat çekici bir görsel ve "Büyük Resmi Keşfetmeye Çağırıyoruz" sloganıyla bir tasarım oluşturmuştur. Bu tasarım, ziyaretçilerin ilgisini çekerek onları serginin içeriğini keşfetmeye davet ederken, müzenin sunduğu zengin ve çeşitli koleksiyonları da ön plana çıkarmaktadır (Görsel 12).



Görsel 12. National Museum Of Scotland açılış duyurusu afiş tasarımı (Kaynak: blog.nms.ac.uk).

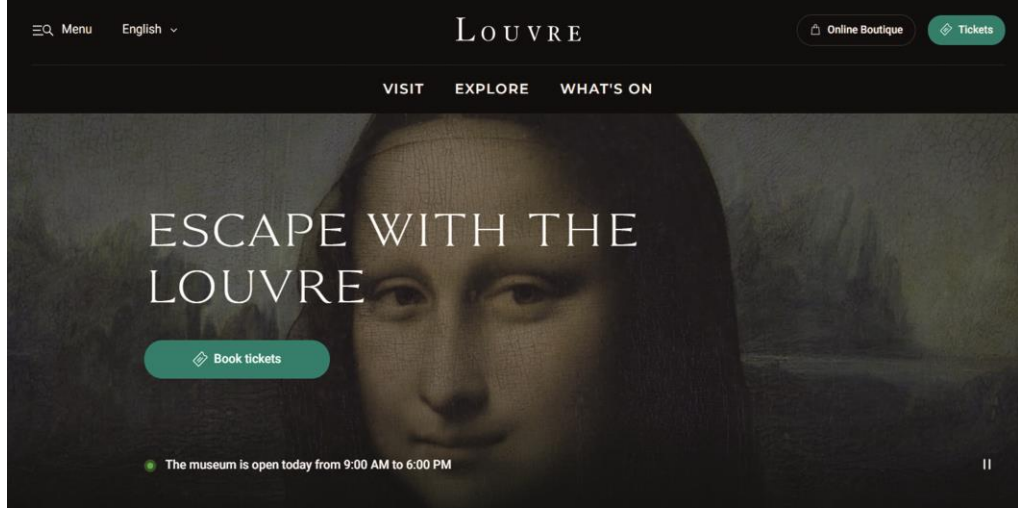
Afiş tasarımı, sadece estetik bir çekicilik sunmakla kalmayıp aynı zamanda hedef kitlenin duygusal bağlamını anlama ve etkileme yeteneğiyle de ilgilidir. Bir afişin başarısı, tasarımcının yaratıcılığından, renk seçiminden, tipografi kullanımından ve düzeninden kaynaklanan görsel çekiciliğiyle başlamaktadır. Ancak, gerçek bir etki yaratmak için bu

unsurların yanı sıra hedeflenen izleyici kitlesinin beklentilerini ve duygusal tepkilerini anlamak da önemlidir. İyi bir afiş tasarımı, izleyiciyi sadece bilgilendirmekle kalmaz, aynı zamanda onlarla etkileşim kurarak mesajı daha derin bir seviyede iletebilir. Tasarımın, iletişim amacına uygun olarak işlevsel ve çarpıcı olması, izleyiciyi eyleme geçmeye teşvik etmesi önemli olan noktadır. Dolayısıyla, afiş tasarımı, sanat ve stratejinin kusursuz bir birleşimiyle, güçlü ve kalıcı bir etki bırakmak için kullanılmaktadır. Müzeler, geçici sergiler ve koleksiyonlarına ekledikleri yeni eserler için afiş tasarımından faydalanmakta; bunu yaparken yukarıda bahsedilen unsurlara dikkat etmeleri gerekmektedir.

2.6.4 Müze Web Siteleri ve Sosyal Medyaları

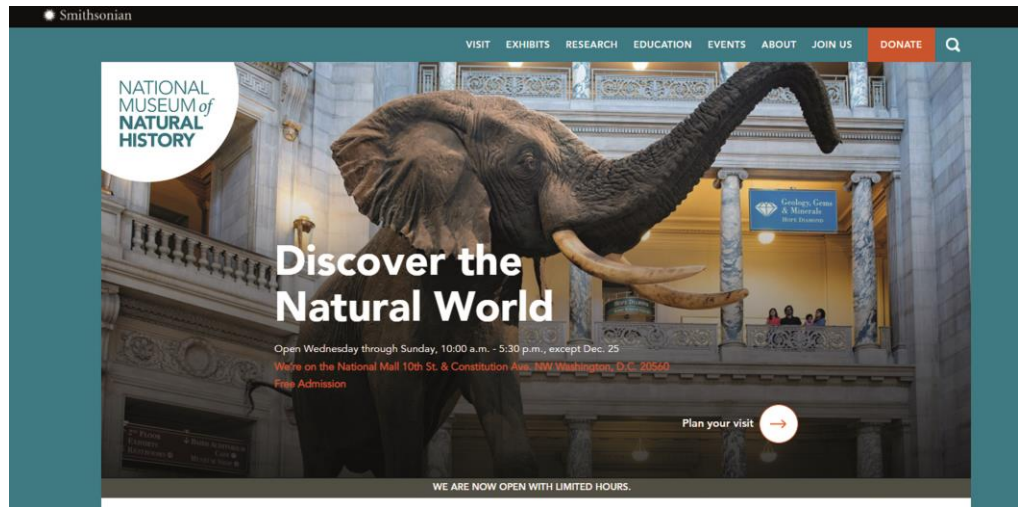
Günümüzde sosyal medya, herkesin en azından bir kez göz atmak için bile olsa dünyadan haberdar olmak amacıyla sıklıkla kullandığı bir platform olarak öne çıkmaktadır. Özellikle büyük kitlelere ulaşmak ve bilginin daha hızlı yayılması istenilen durumlarda sosyal medya mecralarına sıklıkla başvurulmaktadır. Sosyal medyanın gücünün farkında olan müzeler de bu platformlarda kendini en iyi şekilde temsil etmeye çalışmaktadır. Tanıtım ve duyuruların daha hızlı yayıldığı bu alanda müzeleri de aktif olarak görmek mümkündür.

Kotler (2017)'e göre, bugün her kurumun kendi kalitesini yansıtan bir web sitesine ihtiyacı bulunmaktadır. Başarılı bir web sitesi, yalnızca güzel fotoğraflarla dolu olmakla yetinmez; aynı zamanda kullanıcı dostu bir arayüzle istenilen bilgilere hızlı ve kolay erişim sağlamalıdır. Web sitesi ziyaretçileri, genellikle hızlı yükleme süreleri, basit ve temiz bir ana sayfa düzeni, diğer sayfalara kolay geçiş imkânı ve anlaşılır bilgi arayışı gibi özelliklere önem vermektedirler. Bu unsurlar, ziyaretçilerin memnuniyetini artıran ve web sitesinin etkinliğini artıran önemli faktörlerdir (Kotler, 2017, s. 59). Bu bilgiler doğrultusunda, bir müzenin web sitesinde öncelik, müzenin koleksiyonuna ve müze hakkında kısa bilgilere kolayca ulaşılabilmesi, açık olduğu günler ve saatler ile bilet satışı hakkında bilgilerin ziyaretçilere sunulmasıdır. Yani, müze web siteleri bu bilgileri kolay erişilebilir ve hızlı bir şekilde ziyaretçilere sunabilmelidir. Louvre Müzesi internet ara yüz tasarımında da açık, anlaşılır ve kolaylıkla ulaşılabilir bir panel geliştirilmiş olduğu görülmektedir (Görsel 13).



Görsel 13. Louvre Müzesi web sitesi ana sayfası (Kaynak: www.louvre.fr/en).

Web siteleri hem şirketlerin hem de müzeler gibi resmi veya gayri resmi kurumların dijital pazarlama stratejileri için son derece önemlidir. İnsanların en çok ziyaret ettiği web sayfaları, en verimli olanlardır ve bu verimlilik ancak markalaşma ile sağlanabilmektedir. Çünkü bu sayfalar, tüketicilerin zihninde oluşturduğu marka imajıyla ziyaretçilere "zaman ayırıp ziyaret ettiğimize değer" imajı vermektedir (Bozkurt, 2014, s. 51). Bu markalaşma ve imaj için müzenin ruhunu ve markasını ön plana çıkartan bir web tasarıma ihtiyacı da bulunduğu unutulmamalıdır. Müzenin kimliğini ön plana çıkaran ve akılda kalıcılığını sağlayan görseller ya da eserler bulunmaktadır. National Museum of Natural History'nin web sayfasında, müzenin girişinde bulunan devasa filin görseline yer verilmesi bu duruma güzel bir örnektir (Görsel 14). Bu tür ikonik eserler, ziyaretçilerin müzeyi hatırlamalarını ve tekrar ziyaret etmelerini teşvik etmektedir.



Görsel 14. Smithsonian Doğa Tarihi Müzesi web sitesi ana sayfası (Kaynak: naturalhistory.si.edu).

Potansiyel müze ziyaretçilerinin karar verme sürecinde dijital medya önemli bir araç olarak kabul edilmektedir. Örneğin, Google'ın Uluslararası Reklamcılar Derneği (IAB)'nin yaptığı bir araştırmaya göre, batı odaklı toplumlarda çevrimiçi alışveriş yapmayan kitleler bile satın alma öncesinde internet üzerinde araştırma yapmaktadır. Araştırmaya göre, dünya genelinde uçak bileti, tatil, tur, iş gezisi gibi hizmetleri fiziksel mekânlardan satın alan her 100 kişiden 85'i ön araştırmasını yine internet üzerinden yapmakta ve sosyal medyadan tavsiye almaktadır (Batı, 2015, 176).

Müzeler için internetin getirdiği avantajlar arasında kullanıcıları cezbetme, sergiler ve koleksiyonlar için görsel ve işitsel içerik oluşturma imkânı, sergilere paralel olarak sanat eserleri ve düzenlenen etkinlikler için daha fazla görünürlük sağlama gibi unsurlar bulunmaktadır. Bu avantajlar, müzelerin kendi alanlarında daha geniş bir kitleye ulaşmasını, ziyaretçilerin ilgisini çekmesini ve etkileşimi artırmasını sağlamaktadır (Sokolowicz, 2009). Web, bilgi toplama, oluşturma ve dağıtma süreçlerinde teknolojinin sağladığı geniş araçlarla birlikte önemli bir rol oynamaktadır. İnternet, müzelerin içeriğini geniş bir kitleye ulaştırmasını, etkileşimi artırmasını ve bilgiyi daha erişilebilir hale getirmesini sağlayarak, kültürel mirasın paylaşımında önemli bir araç haline gelmiştir.

Son yıllarda müzeler, koleksiyonlarını tanıtmak, eserlerini sanal ortamda sergilemek ve kullanıcılarla iletişim kurmak için interneti aktif bir şekilde kullanmaktadır. İnternet, müzelerin kültürel miraslarını daha geniş kitlelere ulaştırmasını, ziyaretçilerle etkileşimi artırmasını ve sanatı daha erişilebilir hale getirmesini sağlayarak, müzeciliğin dijital dönüşümünde kritik bir rol oynamaktadır. Özellikle salgın döneminde tüm müzeler eserlerini çevrimiçi erişime açmak için birbirleriyle yarışmışlardır. Dünyanın kapalı bir kutu halini aldığı bu dönemde herkes bir tıkla dünyanın diğer ucundaki müzeleri gezme fırsatı bulmuştur. Yine müzelerin düzenlediği sanal etkinlikler ile ziyaretçiyle etkileşim kurulmaya devam edilmiştir.

Müzeler, iletişim ve etkileşimin evrensel erişimini sosyal medya aracılığıyla yönlendirmek için çevrim içi ziyaretçilerin motivasyonlarını ve etkilerini değerlendirmede etkin olması gereken kurumlardır. Sosyal medya, müzelerin geniş bir kitleye ulaşmasını ve etkileşimi artırmasını sağlayan güçlü bir araçtır. Bu nedenle, müzelerin sosyal medya stratejilerini belirlerken, hedef kitlelerinin motivasyonlarını, beklentilerini ve davranışlarını dikkate almaları önemli olmaktadır. Bu sayede müzeler, çevrim içi ziyaretçilerle daha etkili bir

iletiřim kurabilir ve etkileřimi artırabilirler (Tasich ve Villaespesa, 2013). Yapılan alıřmalarda mzelerin sosyal medya paylařımlarının mzelere yapılan fiili ziyaretlerin sayısını olumlu ynde etkilediđi grlmektedir (Wilson, 2011). Arařtırmalar, bir mzenin web sitesini ziyaret eden kiřilerin % 70'inin daha sonra mzeyi ziyaret etme olasılıklarının yksek olduđuunu sylemektedir (Loomis vd., 2003).

Sosyal medya, mzeler iin nemli bir iletiřim aracıdır nk bu platformlar iki ynl iletiřim imkn sađlamaktadır. Sadece mzenin sabit koleksiyonunu tanıtımla kalmaz, aynı zamanda mzenin deđiřim srecine katılmayı dřnen internet kullanıcılarından da deđerli geri bildirimler alınabilmektedir. Kullanıcılar, sosyal medya aracılıđıyla mze hakkında dřncelerini paylařabilir, beklentilerini dile getirebilir ve sergiler hakkında grřlerini iletebilirler. Bu geri bildirimler, mzelerin ziyaret deneyimini iyileřtirmek, programları dzenlemek ve koleksiyonlarını daha etkili bir řekilde sunmak iin nemli bir kaynak oluřurmaktadır. Bu nedenle, sosyal medya mzeler iin sadece bir tanıtım aracı deđil, aynı zamanda interaktif ve srekli geleiřen bir iletiřim platformudur. Sosyal medya platformları, ziyaretlerin mzeler hakkında dřncelerini, geri bildirimlerini, beklentilerini ve taleplerini paylařmalarını sađlayarak mzelerin daha aık, eriřilebilir ve katılımcı olmasına katkıda bulunmaktadır. Bu geri bildirimler, mzelerin kendilerini srekli olarak geliřtirmesine, ziyaret deneyimini iyileřtirmesine ve toplumla daha etkili bir řekilde etkileřimde bulunmasına yardımcı olmaktadır (Badell, 2015, s. 3). Mzeler artık kullanıcı beklentileri ve geri bildirimine odaklanarak, sosyal medyada varlıklarının dođru insanlara ulařıp ulařmadıđını kontrol etmek iin aba gstermektedir. Mzeler, sosyal medya platformlarında yapılan etkileřimleri izleyerek, ieriklerini ve iletiřim stratejilerini uygun hale getirmektedir. Mobil cihazları gnlk yařamlarının bir parası olan insanlar iin sosyal medyada yaptıđı paylařım ve szl iletilerle mzenin reklamını da yapmaktadır. Mzenin bu paylařımları grnr kılması ve cevaplaması da iletiřimi daha etkili kılarak, mzeleri yařayan geliřen bir varlıđa dnřtrmektedir.

Mzelerin sosyal medyada nasıl temsil edildiđi, kurumların sosyal medya politikası ve temsil kriterlerinin olmasıyla dođrudan iliřkilendirilmektedir. nk diđital koleksiyonların geniř kitlelere sunulması, bilgi eriřimi, retimi ve zgnlđ gibi bir dizi konuda zorlukları beraberinde getirmektedir. Mzelerin sosyal medya platformlarında nasıl temsil edileceđi, kurumun deđerlerini, misyonunu ve hedeflerini yansıtacak řekilde belirlenmelidir. Ayrıca, sosyal medyada paylařılan ieriklerin dođruluđu, gvenilirliđi ve etkileřimi de gz nnde

bulundurulmalıdır. Bu nedenle, müzelerin sosyal medya politikaları ve temsil kriterleri, hem kurumun itibarını korumak hem de toplumla etkili bir iletişim sağlamak için büyük önem taşımaktadır.

Akça (2018, s. 267) yaptığı araştırmada, Türkiye'deki Bakanlığa bağlı müzelerin sosyal medya kullanımlarıyla ilgili yapılan anket sonuçlarına göre, devlete bağlı müzelerde koleksiyonları sosyal medya üzerinden görünür hâle getirerek müze ziyaretçi sayısını artırmak gibi bir hedefin olmadığı ortaya çıkmaktadır. Devlete bağlı müzelerin sosyal medya stratejilerinin, daha çok kurumsal tanıtım, etkinlik duyuruları ve genel bilgilendirme üzerine odaklandığı görülmektedir. Ancak, bu platformlar aracılığıyla müzelerin koleksiyonlarına erişimi artırmak ve ziyaretçi çekmek için potansiyel bir fırsat olduğunu unutmamak önemlidir. Bu açıdan, sosyal medya stratejilerinin, müzelerin hedeflerine ve ziyaretçi profiline daha uygun hale getirilmesi gerekmektedir.

Müze ziyaretçilerinin dijital müze kaynaklarını nasıl kullandıklarını anlamak, müzelerin bilgi çağında başarılı olması için son derece önemli olmaktadır. Bu nedenle, müzeler sosyal medya platformlarını, ziyaretçi geri bildirimlerini toplamak, ihtiyaçları belirlemek ve hizmetlerini bu ihtiyaçlara göre şekillendirmek için etkili bir araç olarak değerlendirilebilecektir. Bu yaklaşım, müzelerin sadece ziyaretçi sayılarını değil, aynı zamanda ziyaretçi deneyimini ve memnuniyetini de artırmak için kullanılmalıdır.

Son zamanlarda müzeler, çocuklar için düzenledikleri etkinliklerin duyurularını yapmanın yanı sıra etkinlik içeriklerini de Instagram gibi platformlarda paylaşarak kendilerini ziyaretçilere daha etkin bir şekilde tanıtmaktadır. Bu sosyal medya sayfaları, müzeden çocukların nasıl daha fazla faydalanabileceğini göstererek ebeveynlere çocuklarıyla kaliteli zaman geçirmek için müzeleri tercih etmelerinde rehberlik sağlamaktadır. Erimtan Arkeoloji ve Sanat Müzesi Erimtan Çocuk adında Instagram sayfasıyla müzede çocuklara yönelik yaptıkları etkinlikleri duyurmakta ve bu konuda sürekli olarak paylaşımlarla kendini göstermektedir (Görsel 15). Ayrıca, özellikle resmi tatillerde ebeveynlerin çocuklarıyla birlikte keyifli ve öğretici vakit geçirmelerini teşvik ederek alternatif bir etkinlik ve öğrenme ortamı sunmaktadırlar. Bu sosyal medya hesapları, müzelerin topluma hizmet etme amacını ve eğitici rolünü vurgulayarak ailelerin müzelere olan ilgisini artırmaktadır.



Görsel 15. Erimtan Çocuk Instagram Postu (Kaynak: www.instagram.com/erimtancocuk)

3. BÖLÜM: ÇOCUKLARA YÖNELİK ETKİLEŞİMLİ HİKÂYE KİTABI TASARIMI

Bu bölümde çocuklara yönelik hikâye kitabı tasarımlarının tarihçesi ve tanımlarına yer verilmiştir. Bunların yanı sıra etkileşimli hikâye kitabı tasarım süreçlerinin üzerinde durularak açıklamalarda bulunulmuştur. Hikaye kitaplarının durumları da ortaya konularak tezin literatür çalışması olarak bu bölümde açıklanmaya çalışılmıştır.

3.1 Çocuklara Yönelik Hikâye Kitabının Gelişimi

Çocuklar için kitaplar, gelişim dönemlerinde özellikle zihinsel ve duygusal gelişimi açısından faydalı olmaktadır. Kitaplar dil becerilerinin gelişimine ve düşünme yeteneklerini genişletmelerine destek vermektedir. Kitaplar farklı kültürleri, yaşam tarzlarını ve deneyimleri anlamlandırmalarını sağlarken dünyaya karşı geniş bir bakış açısı sağlamaktadır.

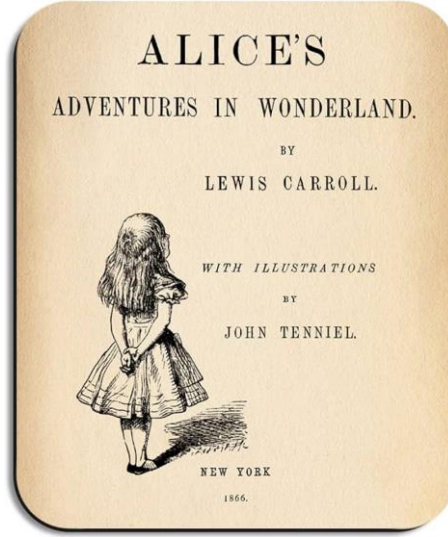
Çocuklara yönelik hikâye kitapları hayal gücünü besleyen ve öğrenme süreçlerini destekleyen önemli bir edebi araçtır. Çocuk kitaplarında, yazılar daha basit ve kısa olurken görseller büyük etki ve alana sahip olmaktadır. Böylece çocuklar hem görsel hem de sözel uyarıcılardan faydalanabilmektedir. Çocuk edebiyatı, çocukların hayal gücünü zenginleştiren, estetik değerler taşıyan, dil becerilerini geliştiren, ana dilin öğrenimini destekleyen, ulusal ve evrensel değerlere yer veren, psiko-sosyal gelişimlerine katkı sağlayan ve keyifle okunan ya da dinlenen yazılı ve sözlü edebi eserler bütünüdür. Hikâyeler, masallar, romanlar, anılar, biyografiler, seyahat yazıları ve şiirler gibi türler, çocukların duygularını, düşüncelerini, zevklerini ve hayallerini yansıttıkları için çocuk edebiyatında önemli bir rol oynamaktadır. Bu tür eserlerin yazımı için çocukların dünyasını derinlemesine gözlemlemek, anlamak ve çeşitli açılardan analiz etmek büyük önem taşımaktadır (Temizyürek, 2003, s. 162).

Edebiyat, kaliteli zaman geçirmenin ve ruha iyi gelmenin yanı sıra yaşama gücünü artırmanın da önemli bir aracı olmaktadır. Edebiyat, çocukların dünyayı keşfetmelerine ve yaşama dair deneyimler edinmelerine yardımcı olurken, onları çeşitli etkinliklere teşvik etmekte ve ana dil becerilerini geliştirmelerine katkıda bulunmaktadır. Çocuk edebiyatı

içinde değerlendirdiğimiz eserler, çocukların ilgisini çeken, onların dünyasına girebilen ve keyifle okudukları edebi değere sahip eserler olarak açıklanmaktadır (Oğuzkan, 2001, s. 5).

Kitaplar, bireyin bakış açısını genişletmesine, olayları daha iyi anlamasına ve sosyal ilişkilerini geliştirmesine yardımcı olmaktadır. Çocukluk döneminde okunan edebiyat eserleri, ileriki yaşamda kişinin karakterinde derin izler bırakabilir ve onun yaşamını şekillendirebilir (Koç, 2021, s. 381). Çocuk edebiyatının en erken örnekleri, genellikle sözlü olarak kuşaktan kuşağa aktarılan masallar, ninniler ve halk hikâyeleri biçiminde ortaya çıkmıştır. Bu türler, kültürel mirasımızın bir parçası olarak nesilden nesile aktarılmıştır. Yazının yazılı şekilde kaydedilmesinin ilk örneklerinin MÖ 105 civarında görüldüğü düşünülmektedir. Mısırlılar, papirüs kullanımıyla birlikte edebi eserleri de kaydetmeye başlamışlardır (Kul, 2014).

Çocuk edebiyatının gelişimi, 19. yüzyıla kadar oldukça yavaş bir süreç izlediği görülmektedir. Bu dönemde, J.J. Rousseau'nun eğitim teorisi yanlış anlaşılacak çocuk kitaplarında genellikle didaktik içerikler öne çıkmaktadır. Ancak 19. yüzyılın ilerleyen dönemlerinde, çocuk kitaplarının konuları çeşitlenmeye başladığı da görülmektedir. Örneğin, Louisa May Alcott'un "Küçük Kadınlar"ı aile hikâyelerini popüler hale getirirken, Robert Louis Stevenson'ın "Defne Adası" da macera hikâyelerinin önemli bir örneği olarak kabul edilmektedir. 20. yüzyılın başlarında ise Anna Sewell'in "Siyah İnci" gibi hayvan hikâyeleri ve Lewis Carroll'un "Alice Harikalar Diyarında" gibi fantastik öyküler, çocuk edebiyatının var olan türlerini genişleterek yaygınlaştırmaktadır (turkdebeyati, 2024). Bu görselde Alice Harikalar Diyarında'nın ilk kapak tasarımı görülmektedir (Görsel 16).



Görsel 16. Alice Harikalar Diyarında ilk baskı kapak (Kaynak: www.invaluable.com).

Çocuk edebiyatı açısından resimli kitapların önemli bir yeri bulunmaktadır. Bu eserler, çocukların edebi dünyaya olan ilgisini artırırken, onları eğlendirme ve düşündürme potansiyeline de sahip olmaktadır. 19. yüzyılın ortalarına gelindiğinde, çocukların ayrı bir birey olarak kabul edilmesiyle ve onlara verilen değerin artmasıyla birlikte, basit ve resimli kitaplar da üretilmeye başlanmıştır. Günümüzde ise çocuk edebiyatının hızla geliştiği ve birçok resimli çocuk kitabının yayımlandığı görülmektedir (Ersan ve Kul, 2014).

Günümüzde çocuk edebiyatının çeşitlilik açısından oldukça zenginleştiği görülmektedir. Çocukların farklı yaş gruplarına ve ilgi alanlarına hitap eden geniş bir yelpazede kitaplar kendini göstermektedir. Özellikle son yıllarda, çocukların duygusal gelişimine ve özgün düşünme becerilerine katkıda bulunmayı amaçlayan eserler ortaya çıkmıştır. Teknolojinin ilerlemesiyle birlikte, dijital platformlarda etkileşimli hikâye uygulamaları ve dijital kitaplarla çeşitlilikte artmaya devam etmektedir. Bu uygulamalar, çocukların hikâyenin içine daha etkin bir şekilde katılmasını sağlayarak öğrenmeyi eğlenceli hale getirmektedir.

Çocuk edebiyatı, çocukların gelişimini desteklemek ve onlara farklı perspektifler sunmak için çeşitli ve yenilikçi yaklaşımlarla desteklenmektedir. Yaratıcı yazarlar ve yayınevleri, çocukların ilgisini çekmek ve onların edebi zevklerini geliştirmek için sürekli olarak yeni yollar aramaktadır.

3.1.1 Elektronik Hikâye Kitabının Gelişimi

Teknolojinin hızlı ilerlemesi, hikâye anlatımına farklı bir bakış açısı getirmektedir. Geleneksel basılı hikâye kitaplarının yerini alan dijital formatlar, okuma deneyimini değiştirmekte elektronik hikâye kitaplarına olan ilgiyi beslemektedir. Elektronik hikâye kitapları, metni, grafikleri, sesleri ve etkileşimli öğeleri bir araya getirerek okuyuculara benzersiz bir anlatım deneyimi sunmaktadır. Dijital teknolojinin hikâye anlatımına etkisi, geleneksel kitapların sınırlarını aşarak hikâyeleri etkileşimli ve çok boyutlu bir hale getirmiştir.

Elektronik yayıncılığın belki de en büyük avantajı, içeriklerin sürekli güncellenebilir olmasıdır. Anlık olarak değişen haber akışına uyum sağlayarak güncellenen içerikler, elektronik cihazlar aracılığıyla hızla erişilebilir hale getirilebilmektedir. Bu durum, reklamlardan ürün tasarımına kadar birçok alanda elektronik kâğıt teknolojisinin kullanımını artırmaktadır. Ayrıca, basılı yayıncılığın karşılaştığı maliyet ve stok sorunları, elektronik matbaa süreçleri ve talebe bağlı üretim seçenekleriyle çözümlenmeye çalışılmaktadır. Teknolojinin hızla ilerlemesi, elektronik cihazları günlük yaşamın ayrılmaz bir parçası haline getirmiş ve bilgiye hızlı erişim talepleriyle birlikte okuma ve yazma alışkanlıklarını dönüştürmüştür. E-gazeteler, e-dergiler ve e-kitaplar, basılı yayınların yerini alarak benzer seviyeye ulaşmış, hatta bazı alanlarda onları geride bırakmıştır (Pektaş Turgut, 2018).

1970'lerden bu yana bilişim teknolojisindeki gelişmeler, dijital cihazların giderek daha küçük, daha hızlı, daha ucuz ve birbirine bağlı duruma getirmiştir. Bu gelişmelerle birlikte elektronik kitap üretimi ve kullanımı giderek artmıştır (Yokota ve Teale, 2014). Bu nedenle elektronik kitaplarla ilgili bilimsel verilere, bu kitapların taşınması gereken özelliklere ve bunun gibi yeni bilgilere ihtiyaç duyulmaya başlanarak elektronik kitaplar başlı başına bir çalışma alanının konusu hâline gelmiştir. Dijitalleşmenin getirdiği bu değişim çocuk edebiyatını da etkilemiş ve elektronik ortamdaki çocuk kitaplarının varlığı ve sayısı artmıştır. Çocukların ekranla geçirdiği süresinin artması ve daha kullanışlı oluşu da bu süreci etkilemektedir.

Elektronik hikâye kitapları, metin ve görselleri birleştirerek zengin bir görsel anlatım ortaya koymaktadır. Bununla birlikte, ses efektleri, müzikler ve sesli hikâye anlatımı gibi unsurlarla okuyucuların duyuşal deneyimini zenginleştirmektedir. Gelişmiş teknoloji sayesinde,

elektronik hikâye kitapları okuyuculara sadece görsel bir deneyim sunmakla kalmaz, aynı zamanda duyularını da harekete geçirmelerine yardımcı olmaktadır. Ses efektleri ve müzik, hikâyenin atmosferini güçlendirirken, sesli hikâye anlatımı duygusal bir bağ kurma imkânı sağlamaktadır.

İnternet alt yapısının 1990'lerden sonra hızla gelişmesi ve HiperMetin İşaretleme Dili (HTML) ile biçimlenen web sayfalarının oluşturulması, içerik sunumlarının zenginleştirilmesini sağlayarak bu konudaki gelişmeleri hızlandırmıştır. Elektronik kitaplar öncelikle basılı kitapların internet üzerinden düz metin biçimde ekran okunmasını sağlarken bilişim teknolojisindeki gelişmelerle zamanla değişime uğramış ve bilgisayar dışında farklı elektronik cihazlarda görüntülenebilecek şekilde çeşitlenmiştir. Bu gelişmelerle birlikte birçok yayınevi-firma elektronik kitapların donanımsal olarak geliştirilmesi için yatırımlar yapmış ve elektronik kitap endüstrisinin gelişmesine katkı sağlamıştır (Pektaş Turgut, 2018, s. 207).

Günümüzde sınıflarda elektronik kitapların kullanımı artan bir eğilim göstermektedir. Bu eğilimin akıllı tahta kullanımı ve tabletle eğitim gibi yenilikçi projelerle desteklendiği görülmektedir. Eğitimciler özellikle okuma hataları fazla olan çocukların okumalarını desteklemek amacı ile elektronik kitaplarla ilgilenmektedir. Dersliklerde yaygın olarak kullanılan elektronik kitaplar, okuryazarlık gelişimini desteklerken kitap okumaya teşvik etmektedir (Öztürk ve Can, 2013, s. 13). Elektronik kitapların etkileşim özellikleri, öğrencilerin metinlerle etkileşim kurma ve okuma becerilerini geliştirmelerine imkân tanırken, görsel ve işitsel unsurlarla desteklenen içerikleriyle öğrenme deneyimini zenginleştirirken kitap okumaya olan ilgiyi de artırmaktadır.

2000'li yılların başlarından itibaren kullanım alanları çoğalan elektronik kitapların üretim maliyetinin düşük olması hem kullanıcılar hem de yayıncılar tarafından sağladığı avantajlar nedeniyle yayıncılık alanındaki etkisini genişletmiştir. Bununla birlikte elektronik kitap okuma cihazları yazılım ve donanım olarak gelişerek çok farklı marka ve modelde cihazlar üretilmiştir (Pektaş Turgut, 2018, s. 208).

Etkileşimli öğelerle okuyucuların hikâyeye katılımını teşvik etmekte ve kurgusal dünyayı keşfetmelerini sağlamaktadır. Bu sayede, okuyucular pasif bir konumdan çıkarak hikâyenin gelişimine doğrudan müdahale edebilmektedir. Elektronik hikâye kitapları, kullanıcıların

hikâye evreninde etkileşimde bulunarak daha derinlemesine bir bağ kurmalarına olanak tanır. Dijital teknolojinin hikâye anlatımına kazandırdığı bu yeni boyutlar, okuma deneyimini daha etkileşimli, görsel ve duysal açıdan zenginleştirmekte ve hikâye anlatımını geleneksel sınırlarının ötesine taşımaktadır.

Elektronik hikâye kitaplarının gelişimi, dijital teknolojinin ilerlemesiyle paralel olarak gerçekleşmiştir. İlk başlarda, basit sayfa geçişleri ve temel grafiklerden oluşan dijital hikâye kitapları ortaya çıkmıştır. "Minik Tavşan Pikniğe Gidiyor" isimli e-kitap gibi, basit sayfa geçişleri ve kolay erişilebilir tasarımlar sıklıkla tercih edilmektedir (Görsel 17). Bu tür tasarımlar, kullanıcıların kitabın içeriğine rahatça ulaşmasını ve okuma deneyimini destekleyici etkileşimler olarak görülmektedir. Ancak, zamanla daha karmaşık ve etkileşimli özellikler eklenmiştir. Bugünün elektronik hikâye kitapları, animasyonlar, dokunmatik kontroller, etkileşimli oyunlar ve üç boyutlu grafikler gibi ileri düzey teknolojilerle donatılmış olarak sunulmaktadır. Bu sayede, okuyucuların hikâyeyi keşfetme ve etkileşime geçme yetenekleri desteklenmektedir.



Görsel 17. Minik tavşan Pikniğe Gidiyor e-kitap görüntüsü (Kaynak: dijitalkutuphanem.camlicacocuk.com).

Elektronik hikâye kitaplarının gelişimi, okuyucu deneyimini zenginleştirerek hikâyelerin daha etkili bir şekilde iletilmesini sağlamaktadır. Görsel ve işitsel unsurlar, okuyucuların hikâyenin atmosferine ve duygusal tonuna daha derinlemesine katılımını artırmaktadır. Bu şekilde, hikâye anlatımının etkileyciliği artar ve okuyucuların hikâyeye bağlanması sağlanır.

Elektronik hikâye kitaplarının bir diğer önemli avantajı ise erişilebilirliktir. Geleneksel kitaplara erişimi sınırlayan fiziksel engelleri ortadan kaldırır. Dijital platformlar, hikâye kitaplarının elektronik olarak sunulmasını ve çeşitli cihazlar aracılığıyla kolayca erişilebilir hale gelmesini kolaylaştırmaktadır. Bu da hikâye anlatımının daha geniş bir kitleye ulaşmasını ve farklı yaş gruplarına hitap etmesini mümkün kılar. Ayrıca, çevrimiçi dağıtım ve paylaşım platformları sayesinde elektronik hikâye kitapları, dünya çapında daha geniş bir kitleye ulaşabilir ve küresel bir okuyucu kitlesiyle paylaşılabilir hale getirmektedir.

Elektronik hikâye kitaplarının gelişimi, dijital teknolojinin hikâye anlatımına getirdiği yenilikçi ve etkileşimli bir yaklaşımı temsil etmektedir. Metnin, grafiklerin, seslerin ve etkileşimli öğelerin bir araya gelmesiyle ortaya çıkan elektronik hikâye kitapları, okuyuculara daha zengin bir deneyim oluşturmaktadır. Erişilebilirliği artırırken, okuyucuların hikâyeye daha derinlemesine katılımını artırmaktadır. Elektronik hikâye kitapları, geleneksel hikâye anlatımının sınırlarını zorlayarak yeni bir dönemi temsil eder ve teknolojinin gücünü kullanarak hikâyelerin daha etkili bir şekilde iletilmesini mümkün kılar.

Türkiye'deki elektronik yayıncılık, iletişim teknolojilerinin ilerlemesiyle birlikte hızla gelişmekte ve çeşitlenmektedir. Özellikle e-dergi gibi elektronik yayın türleri, kullanımının artması ve çeşitliliği nedeniyle giderek popüler hale gelmektedir. Bu türler, elektronik kitaplara kıyasla daha geniş bir okuyucu kitlesi tarafından tercih edilmektedir. Ancak elektronik kitaplar, basılı kitapların dijitalleştirilmesiyle sınırlı kalırken, elektronik yayınların sayısal ortama aktarılması ve kullanıma hazır hale getirilmesi için gereken teknolojik altyapının eksikliği nedeniyle gecikmeler yaşanabilmektedir. Bu yüzden, bilginin daha geniş kitlelere hızlı bir şekilde ulaştırılmasını kolaylaştırmak için bu alanda yapılacak teknolojik yatırımların önemli olduğu düşünülmektedir (Bulduk, 2016, s. 80).

Elektronik Hikâye Kitabı Türleri

Elektronik kitaplar, çocukların hikâyeye etkileşimde bulunabildiği ve bazen hikâyenin akışını etkileyebildiği kitaplardır. Okuyucular, hikâyenin ilerlemesini seçeneklerle değiştirebilir ve kendi seçimleri doğrultusunda hikâyeyi yönlendirebilmektedir. Bu tür kitaplar, okuyuculara hikâye dünyasında aktif bir rol alma imkânı sunar.

Cambridge Sözlüğüne göre, e-kitap, geleneksel basılı formda olmayan, elektronik ortamda dijital dünyada yer alan ve yayınlanan bir kitaptır. Elektronik kitaplar, basılı kitapların dijitalleştirilmesiyle veya tamamen dijital olarak oluşturulmasıyla ortaya çıkmaktadır. E-kitaplar, düz metnin ötesine geçerek resimler, animasyonlar, sesler, müzikler, videolar ve bağlantılar içerebilmektedir. Herhangi bir ekranı olan cihazda okunabilir ve özel bir donanım gerektirmezler (Önder, 2010).

E-kitapların çoklu ortam öğeleri olan ses efektleri ve animasyonlar, insanların okuma alışkanlıklarını değiştirmiştir. Özellikle e-kitapların etkileşimli yapısı, öğrencilerin öğrenme süreçlerine fayda sağlamaktadır. Ses efektleri ve kelime açıklamaları gibi doğrudan destek unsurları, öğrencilerin okuduğunu anlama ve kelime dağarcığını geliştirmesine yardımcı olmaktadır. E-kitapların tasarım özellikleri, dikkati kelimelere çekerek çocukların kelime dağarcığını genişletmelerine olanak tanımaktadır. Özellikle tasarımın okuma ve yazma becerilerine vurgu yaptığı durumlarda (mesela, fonolojik farkındalık), öğrenciler bu becerileri daha etkili bir şekilde öğrenmektedir (Shamir ve Korat, 2007).

Sesli hikâye kitapları, hikâye metnlerinin sesli olarak okunması veya seslendirilmesi yoluyla sunulan bir medya türüdür. Bu kitaplar, yalnızca metnin sesli okunmasını içermekle kalmaz, aynı zamanda ses efektleri, müzikler ve karakterlerin seslendirilmesi gibi çeşitli ses öğeleri ile zenginleştirilerek dinleyiciye daha dinamik ve etkileyici bir deneyim sunar. Sesli hikâye kitapları, özellikle çocuklar için eğlenceli ve öğretici bir araç olarak öne çıkmaktadır. Çocukların dikkatini çekmek ve onların ilgisini canlı tutmak için kullanılan ses efektleri ve müzikler, hikâyenin atmosferini daha belirgin hale getirmeye yardımcı olmaktadır. Karakterlerin seslendirilmesi ise, çocukların hikâyeyi daha iyi anlamalarına ve karakterlerle bağ kurmalarına yardımcı olur. Teknolojik ürünlerin eğitim-öğretim ortamında kullanması ile eğitimin vazgeçilmez unsurlarından kitaplarda da yenilikler olmakta elektronik kitaplar günümüzde daha çok kullanılır hale gelmektedir (Öztürk ve Can, 2013, s. 170).

Özellikle görsel öğrenmeye daha az yatkın olan çocuklar için, işitsel öğrenme yoluyla hikâye anlatımı büyük bir avantaj sağlar. Pedagojik açıdan, sesli hikâye kitapları, dil gelişimini destekleyen önemli bir araçtır. Psikolojik açıdan bakıldığında ise, çocuklara rahatlatıcı ve keyifli bir dinleme deneyimi sunarak, onların duygusal gelişimlerine olumlu katkılarda bulunur. Sesli hikâye kitapları, çocukların eğitim ve gelişim süreçlerinde önemli bir rol oynayan, çok yönlü ve etkili bir öğrenme aracıdır. Sesli Kitap Pinokyo kitabında yanda yer

alan tuşlara basıldığında numaranın bulunduğu sayfadaki metinleri seslendirmeye başlamaktadır (Görsel 18). Bu sayede görüntü ve ses birbiriyle örtüşerek çok yönlü etkili bir öğrenme ve okuma gerçekleşmektedir.



Görsel 18. Sesli Kitap Pinokyo (Kaynak: www.amazon.com.tr).

Etkileşimli üç boyutlu (pop up) kitapları, sayfaların açıldığında ortaya çıkan üç boyutlu unsurları ve etkileşimli öğeler içeren özel kitaplar olarak tanımlanabilir. Bu kitaplar, okuyucuların hikâyeye fiziksel olarak dâhil olmalarını sağlamak amacıyla, çeşitli özel efektler, hareketli parçalar ve dokunmatik özelliklerle zenginleştirilmiştir. Üç boyutlu unsurlar, sayfalar açıldığında yükselen ve hikâyenin belirli kısımlarını canlandıran üç boyutlu yapılar olarak dikkat çeker. Bu yapılar, hikâyenin görsel ve fiziksel boyutunu derinleştirerek, okuyuculara daha yoğun bir deneyim sunar.

Etkileşimli üç boyutlu kitaplarında kullanılan hareketli parçalar, okuyucuların kitapla etkileşimde bulunmalarını ve hikâyenin belirli bölümlerini keşfetmelerini sağlar. Örneğin, bir karakterin kapısını açmak, bir mekanizmayı çekmek veya bir sayfayı döndürmek gibi eylemler, okuyucuların hikâye dünyasına aktif katılımını teşvik eder. Dokunmatik özellikler ise, okuyucuların farklı dokulara dokunarak veya belirli yüzeylere basarak hikâyeye dâhil olmalarına olanak tanır. Bu tür özellikler, özellikle çocukların ince motor becerilerini geliştirmelerine ve dokunsal deneyimlerle hikâye anlatımını zenginleştirmelerine yardımcı olur.

Etkileşimli üç boyutlu kitapları, çocukların dikkatini çekmek ve ilgisini sürdürmek için güçlü bir araçtır. Görsel ve dokunsal öğeler, çocukların hayal gücünü beslerken, aynı zamanda okuma sürecini eğlenceli ve öğretici hale getirir. Pedagojik açıdan, bu tür kitaplar çocukların görsel-uzamsal becerilerini geliştirmelerine, problem çözme yeteneklerini güçlendirmelerine ve yaratıcı düşünme becerilerini artırmalarına katkıda bulunur. Psikolojik olarak ise, etkileşimli üç boyutlu kitapları çocuklara keşif ve öğrenme sürecinde aktif bir rol sunarak, özgüvenlerini ve öğrenmeye olan ilgilerini pekiştirir. Bu bağlamda, etkileşimli üç boyutlu kitaplar, çocuk edebiyatında önemli ve değerli bir araç olarak kabul edilmektedir. "Alice Harikalar Diyarında" üç boyutlu kitabında, her sayfa farklı sahneleri etkileyici üç boyutlu tasarımlar ve hareketli unsurlarla canlandırılmaktadır. Bu sayede, okurlar, kitabın dünyasına daha da çekilerek her yeni sayfada Alice'in maceralarına eşlik ederken adeta büyülü bir yolculuğa çıkmaktadırlar (Görsel 19).



Görsel 19. Alice Harikalar Diyarında pop up kitap (Kaynak: www.barnesandnoble.com).

"Panda Pagi" kitabında, basit bir boyutlandırma tekniğiyle her sayfa, çocukların ilgisini çekecek şekilde tasarlanmıştır. Bu teknik, karakterleri ve sahneleri daha canlı ve dikkat çekici hale getirir, böylece küçük okurların hayal gücünü harekete geçirir ve hikâyeye olan ilgilerini artırmaktadır (Görsel 20).



Görsel 20. Panda Pagi 3D hikâye kitabı (Kaynak: bonbino.com.tr.).

Bu türler, hikâye kitaplarının çeşitliliğini temsil etmektedir. Her bir tür, okuyuculara farklı bir deneyim sunar ve hikâye anlatımının dijital platformlarda nasıl genişletilebileceğini gösterir.

Elektronik Resimli hikâye kitapları

Elektronik resimli hikâye kitapları, görsel anlatımın gücünden beslenerek hikâyelerin daha etkileyici bir şekilde iletilmesine imkân tanımaktadır. Renkli ve canlı illüstrasyonlar, karakterlerin duygusal ifadelerini ve hikâyenin atmosferini okuyucuya daha yakın bir şekilde iletebilir. Elektronik format, hareketli grafikler, animasyonlar ve geçiş efektleri gibi özelliklerle görsel deneyimi daha da zenginleştirerek, okuyucuların hikâye dünyasına daha derinlemesine dalmasını sağlar. Bu özellikler, sadece hikâye okumakla kalmayıp, aynı zamanda görsel bir şölen yaşamak isteyen okuyucular için çekici kılar. Diğer açıdan tipografinin ve renk kullanımının da çok dikkatle seçilmesi ve bütünlük sağlaması önemli olmaktadır.

Tipografinin dikkatli bir şekilde kullanımı, sayfa tasarımında ve metin düzenlemesinde büyük önem taşımaktadır. Kitap sayfalarının kenar boşluklarının okunabilirliği artıracak şekilde ayarlanması ve yeterli marjların bırakılması gerekli olmaktadır. Metin uzunlukları, 10 ila 15 satır arasında tutulmalı, sola yaslanmış metinler tercih edilmelidir. Kitap boyunca tutarlı bir yazı biçimi kullanmak önemlidir. Ayrıca, kitapta uyumlu bir tarz oluşturmak için

renk kullanımına dikkat edilmelidir. Çok fazla renk kullanmaktan kaçınılmalı, benzer renkler tercih edilmelidir. Başlıklarda ve vurgulanması gereken yerlerde renk değişikliği yapılabilmektedir. Ancak, zeminde saf beyaz renk kullanmak okuyucunun gözlerinin yorulmasına neden olabileceğinden, bu renk tercih edilmemelidir (Bulduk, 2015, s. 121).

Etkileşimli özellikler, elektronik resimli hikâye kitaplarının önemli bir özelliğini oluşturur. Okuyucular, dokunmatik ekranlar veya fare hareketleri aracılığıyla resimlere müdahale edebilir, objeleri hareket ettirebilir ve hikâyenin gelişimine etkide bulunabilir. Bu interaktif özellikler, okuyucuların pasif bir şekilde hikâyeyi takip etmek yerine, kendi keşiflerini yapmalarına olanak tanır. Böylece, hikâyenin anlatımı daha katılımcı ve özgün hale gelir. Elektronik resimli hikâye kitapları, geleneksel hikâye anlatımının dijital çağa uyum sağlamış bir versiyonunu temsil eder. Görsel anlatımın gücünü kullanarak, etkileşimli özelliklerle zenginleştirilmiş bir deneyim sunar ve aynı zamanda erişilebilirlik ve taşınabilirlik avantajlarıyla öne çıkar. Bu dijital format, okuyuculara hikâye anlatımında yeni bir perspektif sunarken, geleneksel resimli hikâye kitaplarının özünden gelen estetik ve duygusal değeri de sürdürmektedir. Elektronik resimli hikâye kitapları, dijitalleşen dünyada edebiyatın evrimine tanıklık eden önemli bir araç olarak öne çıkmaktadır.

3.1.2 Etkileşimli Elektronik Kitaplar

Etkileşimli elektronik kitaplar, dijital teknolojinin hızlı gelişimiyle birlikte ortaya çıkan yenilikçi bir hikâyeleme formatıdır. Bu kitaplar, geleneksel basılı kitapların sınırlarını aşarak, okuyuculara interaktif deneyimler sunar.

Etkileşimli elektronik kitaplar, dijital platformlar aracılığıyla sunulan ve okuyucularla etkileşime geçebilen kitaplardır. Bu kitaplarda, metin, görseller, animasyonlar ve sesler gibi çoklu medya unsurları bir araya gelir. Okuyucular, dokunmatik ekranlar, fare hareketleri veya diğer etkileşimli araçlar aracılığıyla kitapla etkileşime geçebilir, öğeleri hareket ettirebilir, seçimler yapabilir ve hikâyenin gelişimine katkıda bulunabilir. Bu etkileşimli özellikler, okuyucuların pasif bir şekilde hikâyeyi takip etmek yerine, aktif bir şekilde hikâye dünyasına dâhil olmalarını sağlar.

Etkileşimli elektronik kitaplar, hikâye anlatımına yeni bir boyut getirir. Görsel ve işitsel unsurların yanı sıra etkileşimli öğeler, hikâyeyi daha etkileyici ve katılımcı hale getirir. Okuyucular, karakterlerle empati kurabilir, olayların gelişimine doğrudan etki edebilir ve

alternatif hikâye kollarını keşfedebilir. Bu şekilde, okuyucuların hikâyeyle bağ kurma ve yaratıcılıklarını sergileme imkânı artar. Etkileşimli elektronik kitaplar, hikâye anlatımının sınırlarını genişleterek, okuyucuların daha derinlemesine katılımını sağlar.

Etkileşimli elektronik kitaplar, eğitim alanında da önemli bir rol oynar. Bu kitaplar, çocukların öğrenme sürecini desteklemek için etkileşimli oyunlar, etkileşimli bulmacalar ve eğitici içerikler sunar.

3.1.3 Elektronik Resimli Hikâye Kitaplarında Tasarım Süreçleri

Elektronik resimli hikâye kitaplarının tasarım süreci, özenle planlanmış bir dizi adımdan oluşmaktadır. İlk adım, hikâye kitabının temel konseptinin belirlenmesidir. Bu aşamada, hikâyenin ana teması, karakterleri, olay örgüsü ve hedef kitle gibi unsurlar netleştirilmektedir. Hikâyenin amacı ve mesajı da bu aşamada belirlenerek ortaya konmaktadır.

Tasarım sürecinin ikinci adımı, hikâyenin tasarlanmasıdır. Yazar, hikâyenin metnini oluştururken, tasarımcılarda görsel unsurları (resimler, grafikler, animasyonlar) eskizlerle oluşturmaktadır. Bu süreçte, metin ve görseller bir araya getirilerek hikâyenin bütünlüğü sağlanır ve değerlendirilir. Görsel tasarım, üçüncü ve önemli bir adımı temsil etmektedir. Görsel tasarım, renk kullanımı, illüstrasyonların kalitesi ve anlatım dili, tipografi ve metin düzeni gibi unsurları temelde barındırmaktadır. Canlı renklerin kullanımı, çocukların dikkatini çekerken, illüstrasyonların kalitesi ve dili, hikâyenin anlatısını güçlendirir ve karakterlerin duygusal ifadelerini yansıtmaktadır. Metinlerin okunabilirliği de görsel tasarımın önemli bir parçasıdır; büyük ve okunaklı yazı tipleri tercih edilerek metinler ile görseller arasında dengeli bir uyum sağlanmalıdır.

Son olarak, tasarımın son hali değerlendirilir ve gerekli düzeltmeler yapılmaktadır. Kitabın etkileşim özellikleri test edilir ve kullanıcı deneyimi göz önünde bulundurularak son dokunuşlar uygulanmaktadır. Bu süreç, elektronik resimli hikâye kitabının kalitesini ve etkililiğini artırmakta, böylece çocukların keyifli ve eğitici bir okuma deneyimi yaşaması sağlanmaktadır.

Görsel Tasarım

Elektronik resimli hikâye kitapları, çocukların okuma alışkanlıklarını geliştirmek ve öğrenme süreçlerini desteklemek amacıyla tasarlanan dijital yayınlardır. Bu tür kitapların etkili olması, büyük ölçüde görsel tasarımlarının kalitesine bağlıdır. Görsel tasarım, çocukların dikkatini çekmek, hikâyenin anlamını pekiştirmek ve genel okuma deneyimini zenginleştirmek için kritik bir rol oynamaktadır. Bu bağlamda, elektronik resimli hikâye kitaplarının görsel tasarımında dikkate alınması gereken temel unsurların belirlenmesi önemlidir.

Görsel tasarım, insan zihninde güçlü etkiler bırakan görsel öğelerin incelenmesiyle başlamaktadır. Görsel bellek, insanın yaşamı boyunca sıkça başvurduğu bir veri deposuna benzetilebilir; çünkü insanlar öğrenmelerinin büyük bir kısmını görsel izlenimlerle edinmektedir. Bu, iletişimin yazı olmadan da kurulabileceği gerçeğini destekler niteliktedir. Mağara duvarlarında bulunan resimlerden duman aracılığıyla kurulan iletişim biçimine kadar birçok örnek, bu durumu işaret etmektedir. Görsel tasarım, bu güçlü etkileşim ve iletişim araçlarının anlamını anlamak ve nasıl etkili bir şekilde kullanılacağını keşfetmekle ilgilidir (Bulduk, 2015, s. 123).

Elektronik resimli hikâye kitaplarında renk kullanımı, çocukların ilgisini çekmek ve duygusal tepkilerini yönlendirmek için stratejik olarak planlanmalıdır. Canlı ve parlak renkler, özellikle küçük yaştaki çocuklar için dikkat çekicidir ve hikâyeyi daha eğlenceli hale getirmektedir. Renk paleti, hikâyenin tonuna ve temasına uygun olarak seçilmeli, karakterler ve sahneler arasında uyumlu bir bütünlük sağlamalıdır. Ayrıca, kontrast renkler kullanarak önemli detaylar vurgulanmalı ve dikkat dağıtan unsurlar en aza indirilmelidir.

İllüstrasyonların anlatım dili ve tekniği, çocukların hikâyeye olan ilgisini ve anlama düzeyini doğrudan etkilemektedir. İllüstrasyonlar, hikâyenin anlatısını desteklemeli ve karakterlerin duygusal ifadelerini net bir şekilde yansıtmalıdır. Basit ve anlaşılır çizimler, küçük yaştaki çocukların hikâyeyi takip etmesini kolaylaştırırken, daha karmaşık ve detaylı illüstrasyonlar, daha büyük yaş gruplarının ilgisini çekebilmektedir. Anlatım dili olarak, çocukların yaş grubu ve hikâyenin teması dikkate alınarak seçilmelidir; örneğin, mizahi bir hikâye için çizgi film tarzı illüstrasyonlar uygun olabilirken, daha ciddi bir hikâye için gerçekçi çizimler tercih edilebilmektedir.

Metinlerin okunabilirliđi, elektronik resimli hikâye kitaplarında bir diđer önemli tasarım unsurudur. Yazı tipi seçimi, metin büyüklüğü ve satır aralıđı, çocukların rahatça okuyabilmesini sağlamalıdır. Büyük ve okunaklı yazı tipleri, özellikle küçük yaştaki çocuklar için uygun olmaktadır. Metinlerin sayfa üzerindeki yerleşimi, görsellerle dengeli bir şekilde yapılmalı, metinlerin görselleri gölgelememesine ve görsellerin de metinleri engellememesine dikkat edilmelidir. Ayrıca, metinler ve görseller arasında tutarlılık sağlanarak hikâyenin akıcı bir şekilde anlatılması hedeflenmelidir.

Elektronik resimli hikâye kitaplarının görsel tasarımı, çocukların okuma deneyimini etkileyen temel unsurlardan biri olarak görölmektedir. Renk kullanımı, illüstrasyon anlatım dili ve tekniđi, tipografi ve metin düzeni gibi faktörler, çocukların dikkatini çekmek, hikâyeyi anlamalarını kolaylaştırmak ve genel okuma deneyimlerini zenginleştirmek için dikkatle planlanmalıdır. İyi tasarlanmış bir elektronik resimli hikâye kitabı, çocukların hayal güçlerini canlandırabilir, öğrenme süreçlerini destekleyebilir ve onlara kitap sevgisini aşılayabilir. Bu nedenle, görsel tasarımın tüm bileşenleri, çocukların yaş grubu ve okuma düzeyleri dikkate alınarak özenle oluşturulmalıdır.

Resimleme (İllüstrasyon)

Elektronik hikaye kitaplarında resimleme ve illüstrasyon, hikâyenin anlatımını güçlendiren ve okuyucunun deneyimini zenginleştiren önemli bir unsurdur. Görseller, metinle birlikte hikâyenin anlatısını tamamlar ve okuyucunun hayal gücünü destekler. Özellikle çocuk kitaplarındaki görseller, küçük okuyucuların dikkatini çeker ve hikâyenin içeriğini daha iyi anlamalarını sağlamaktadır.

Elektronik kitaplarda etkileşim özelliklerinin eklenmesiyle birlikte kullanılan görsel öğeler çeşitlenmektedir. Resimler, görüntüler, fotoğraflar, şekiller, tablolar gibi statik görüntülerin yanı sıra gif, avi, mov, mpeg gibi formatlarda hareketli görüntüler ve animasyonlar da kullanılmaktadır. Bu özellik, etkileşimli elektronik kitapları basılı yayınlardan ayıran önemli bir farklılık olarak karşımıza çıkmaktadır (Bulduk, 2015, 126). Bu sayede okuyucular, metnin ötesinde görsel ve hareketli içeriklerle etkileşime geçerek daha zengin bir okuma deneyimi yaşayabilmektedir. İllüstrasyonlar, hikâyenin karakterlerini ve olaylarını görsel olarak canlandırmaktadır. Karakterlerin duygusal ifadeleri, yaşadıkları maceralar ve hikâyenin geçtiđi mekânlar, illüstrasyonlar aracılığıyla okuyucuya aktarılmaktadır. Bu

sayede, çocuklar hikâyenin kahramanlarıyla empati kurabilir ve hikâyenin atmosferine daha kolay girebilmektedirler.

Ayrıca, elektronik hikâye kitaplarında etkileşim özellikleriyle birleştirilen illüstrasyonlar, okuyucunun hikâyeye katılımını artırmaktadır. Dokunmatik ekranlar aracılığıyla yapılan etkileşimler, hikâyenin içine dâhil olmayı ve olayların gelişimine katkıda bulunmayı sağlamaktadır. Böylece, çocuklar hikâyenin kahramanlarıyla etkileşime geçerken, öğrenme ve eğlenceyi bir arada deneyimleyebilmektedir.

İçerdiği ses, müzik, video, resim gibi çoklu ortam özellikleri ile kitabı okumanın yanı sıra kullanıcıya müzik dinleme, video izleme, oyun oynama, resim yapma, üzerine not alma gibi etkinlikler de sunmaktadır. Bu içeriklerle öğrenme süreci daha kolay, daha eğlenceli ve dolayısıyla daha kalıcı olmaktadır (Kara ve Keş, 2016).

İllüstrasyonlar, hikâyenin karakterlerini ve olaylarını görsel olarak canlandırırken, etkileşimli özelliklerle birleştirildiğinde okuyucunun etkileşimini artırarak öğrenme ve eğlenceyi bir arada sunmaktadır. Bu nedenle, elektronik hikâye kitaplarının başarılı olması için görsel anlatımın kalitesine ve etkileşimli özelliklerin doğru kullanımına önem verilmesi gerekmektedir.

Yazı (Tipografi)

Tipografi, kil tablet ile çivi yazısını var ettiği bir düzen arayışı ile başlamaktadır İlk başlarda dikilitaşlar ve yazıtlarda düşey ve yatay konumlandırmalar yapılarak denemeler ortaya konuldu. Zamanla elyazması eserlerde bu düzenlemeler sayfa tasarımları olarak geliştirildi. Gutenberg çağı ile basılı yayın döneminde, bu yazı kültürü mekanik düzenekler sayesinde dönüştürüldü ve basım teknikleriyle tamamlandı. Modernite ile birlikte, harfleri çizmenin veya yazı düzenlemenin artık tipografiyle uğraşmak anlamına geldiği kavrandı. Bu süreçte tipografinin gerekliliği ve önemi de anlaşılmış ortaya çıkmış oldu (Sarıkavak ve Sarıkavak, 2022).

Elektronik hikâye kitaplarında tipografinin önemi, okuyucunun metni rahatça okuyabilmesi ve içeriği anlayabilmesi açısından büyük bir rol oynamaktadır. Doğru bir tipografi seçimi, metnin okunabilirliğini artırır ve okuyucunun göz yorgunluğunu azaltmaktadır. Özellikle çocuk kitaplarında, büyük ve okunaklı yazı tipleri tercih edilmeli ve metinler arasındaki

boşluklar uygun bir şekilde ayarlanmalıdır. Bu şekilde, çocuklar rahatlıkla metni takip edebilir ve hikâyenin keyfini çıkarabilmektedir.

Ayrıca, tipografi metnin duygusal tonunu ve atmosferini belirlemede önemli bir role sahiptir. Farklı yazı karakterleri, yazı büyüklükleri ve renk seçimleri, hikâyenin karakterini ve temasını yansıtmaktadır. Örneğin, bir masalın anlatıldığı bir hikâyede, huzur ve sakinlik hissi uyandırmak için yumuşak ve yuvarlak hatlara sahip bir yazı tipi tercih edilmelidir. Bu, okuyucunun hikâyenin atmosferine daha iyi girmesini sağlayarak hikâyeyeyle daha güçlü bir bağ kurmasına yardımcı olacaktır.

Günümüzde iletişim teknolojisinin gelişmesi ve yeni iletişim ortamlarının yaygınlaşmasıyla birlikte yazı ve kullanım alanları da çeşitlenmiştir. Her kullanım alanının kendine özgü teknik gereksinimleri, yazının okunabilir ve kullanılabilir olmasını sağlama sorunsalını ortaya çıkmaktadır. Bu bağlamda, yazının temel amacı okunabilir olmaktır; çünkü okunamayan bir şey yazı olarak nitelendirilemez. Dolayısıyla, yazının varoluşunun temeli okunabilir olmaktır (Sarıkavak, 2010, s. 81).

Elektronik ortamda tipografinin esnekliği, metnin daha etkili bir şekilde sunulmasını olanak tanımaktadır. Animasyonlar, geçiş efektleri ve etkileşim özellikleriyle birleştirilen tipografi, okuyucunun hikâyeye daha derinlemesine katılmasını sağlamaktadır. Bu şekilde, tipografi metnin sadece yazıdan ibaret olmadığını, aynı zamanda görsel bir deneyim sunduğunu göstermekte ve hikâyenin etkisini artırmaktadır.

Ses

Elektronik hikâye kitaplarında ses, hikâyenin anlatımını güçlendiren ve okuyucunun deneyimini zenginleştiren kritik bir unsurdur. Ses, hikâye anlatımında duygusal derinlik ve atmosfer oluştururken, okuyucunun dikkatini çeker ve onu hikâyenin içine davet etmektedir.

İlk olarak, ses hikâyenin duygusal tonunu ve atmosferini ortaya koymaktadır. Doğru müzik parçaları, ses efektleri ve sesli anlatım teknikleri kullanılarak, hikâyenin karakteri ve teması vurgulanabilmektedir. Örneğin, heyecan verici bir sahnede kullanılan hızlı tempolu müzik, okuyucunun heyecanını artırırken, sakin bir sahnede kullanılan yumuşak sesler, okuyucuya huzur ve sakinlik hissi vermektedir.

Ayrıca, ses, okuyucunun dikkatini çekerek hikâyeye odaklanmasını kolaylaştırmaktadır. Özellikle çocuk kitaplarında tiz ve etkileyici sesler, küçük okuyucuların ilgisini çeker ve onların hikâyeye daha fazla katılımını desteklemektedir. Bu şekilde, ses, hikâyenin etkisini artırarak okuyucunun daha derinlemesine bir deneyim yaşaması sağlanmaktadır.

Elektronik ortamda sesin esnekliği, hikâyenin daha etkili bir şekilde sunmaktadır. Ses efektleri ve sesli anlatım, metnin yanı sıra görsellerle birleştirilerek okuyucuya etkileşimli bir deneyim oluşturulmaktadır. Bu, hikâyenin sadece yazıdan ibaret olmadığını, aynı zamanda duylara hitap ettiğini göstermektedir ve okuyucunun hikâyeye daha derin bir bağ kurmasına da olanak tanımaktadır.

Tüm bu nedenlerden dolayı, elektronik hikâye kitaplarında sesin kullanımı büyük önem taşımaktadır. Doğru şekilde kullanıldığında, ses hikâyenin etkisini artırır, okuyucunun deneyimini zenginleştirir ve hikâyenin anlatımını güçlendirir.

Renk

Elektronik hikâye kitaplarında rengin kullanımı, hikâyenin görsel estetiğini belirlerken, okuyucunun deneyimini etkileyen önemli bir unsurdur. Renkler, hikâyenin atmosferini, duygusal tonunu ve okuyucunun algısını büyük ölçüde etkilemektedir.

İlk olarak, rengin kullanımı, hikâyenin atmosferini ve duygusal tonunu ifade etmektedir. Örneğin, koyu ve yoğun renkler, gizemli veya korkutucu bir atmosfer oluştururken, parlak ve canlı renkler, neşeli ve enerjik bir atmosfer yaratmaktadır. Renk seçimleri, hikâyenin temasıyla uyumlu olarak seçilmeli ve okuyucunun duygusal tepkilerini yönlendirmelidir.

Ayrıca, renkler karakterlerin ve mekânların tanımlanmasında ve hikâyenin akışını anlamak için önemli ipuçları barındırmaktadır. Örneğin, belirli bir karakterin kıyafetinin rengi veya hikâyenin geçtiği mekânın renk paleti, okuyucuya karakterlerin kişiliği hakkında bilgi vermektedir ve hikâyenin hangi ortamda geçtiğini de ifade etmekte kullanılmaktadır.

Renklerin kullanımı, okuyucunun dikkatini çeker ve hikâyenin anlatımını güçlendirir. Doğru renk seçimi, metnin önemli bölümlerini vurgulayabilir ve okuyucunun odaklanmasını sağlayabilir. Tüm bu nedenlerden dolayı, elektronik hikâye kitaplarında renklerin kullanımı büyük önem taşımaktadır. Renkler, hikâyenin atmosferini belirlemekte, karakterlerin ve

mekânların tanımlanmasında önemli ipuçları sağlamakta ve okuyucunun dikkatini cezbetmektedir.

Dolaşım Yönlendirme

Elektronik hikâye kitaplarında dolaşım yönlendirmesi, okuyucunun metni keşfetme ve etkileşime geçme sürecini yönlendiren kritik bir unsurdur. Elektronik hikâye kitaplarında dolaşım yönlendirmesi, okuyucunun metni keşfetme ve etkileşime geçme sürecini belirlerken, hikâyenin anlatımını güçlendirir ve okuyucunun deneyimini zenginleştirir. Doğru bir dolaşım yönlendirmesi, okuyucunun metni rahatlıkla takip etmesini sağlar ve hikâyenin akışını doğru şekilde anlamasına yardımcı olur.

İlk olarak, dolaşım yönlendirmesi, okuyucunun metni keşfetme sürecini kolaylaştırır. Elektronik hikâye kitaplarında kullanılan menüler, düğmeler, ok işaretleri ve diğer navigasyon araçları, okuyucunun metni dolaşmasını ve istediği bölüme kolayca erişmesini sağlamaktadır. Bu, okuyucunun hikâyenin farklı kısımlarını keşfetmesini ve içeriği istediği şekilde deneyimlemesine olanak tanır.

Ayrıca, dolaşım yönlendirmesi, okuyucunun etkileşime geçme sürecini de etkilemektedir. Doğru dolaşım yönlendirmesi, okuyucunun hikâye dünyasına daha fazla katılmasını ve hikâyenin içine daha fazla dalmış hissetmesini sağlamaktadır. Kullanıcılar, kitap içinde istedikleri bölüme kolayca ulaşabilmek için menülerde bulunan düğmeler (butonlar) aracılığıyla yönlendirilmektedir. Bu düğmelerin erişim kolaylığı sağlaması, sayfalar arasında bağlantı kurması ve bir sonraki aşama hakkında ipucu vermesi, önemli özelliklerindendir. Düğme tasarımı, kullanıcıların kitapla etkileşimde bulunmasını sağlayan etkili bir araçtır. Bu düğmeler, okuyucuların içeriği daha etkili bir şekilde keşfetmelerini ve kitap deneyimini zenginleştirmelerini sağlamaktadır (Bulduk, 2015, s. 139).

Tüm bu nedenlerden dolayı, elektronik hikâye kitaplarında dolaşım yönlendirmesinin önemi büyüktür. Doğru bir dolaşım yönlendirmesi, okuyucunun metni keşfetme ve etkileşime geçme sürecini kolaylaştırır, hikâyenin anlatımını güçlendirir ve okuyucunun deneyimini zenginleştirir.

Etkileşim

Elektronik hikâye kitaplarında etkileşim, okuyucunun hikâyeye etkileşime geçebilme ve içeriği keşfetme yeteneğini ifade etmektedir. Bu etkileşim, metni sadece okumakla kalmayıp, aynı zamanda hikâyenin içine aktif bir şekilde katılma fırsatı sunmaktadır. Özellikle çocuk kitaplarında, etkileşimli öğeler ve oyunlar, okuyucunun dikkatini çeker ve hikâyenin daha aktif bir şekilde deneyimlenmesini olanak tanır.

İlk olarak, etkileşim, okuyucunun hikâyeye katılımını artırır ve deneyimi daha kişisel hale getirir. Okuyucular, etkileşimli öğeler aracılığıyla hikâyeye doğrudan müdahale edebilir, kararlar alabilir ve hikâyenin gidişatını etkileyebilirler. Bu, okuyucunun hikâyenin kahramanı gibi hissetmesini sağlar ve hikâyeyi daha derinlemesine deneyimlemesine olanak tanır.

Ayrıca, etkileşim, hikâyenin anlatımını zenginleştirir ve okuyucunun dikkatini çekmesini sağlar. Örneğin, etkileşimli animasyonlar, ses efektleri ve videolar, hikâyenin atmosferini ve duygusal tonunu güçlendirir ve okuyucunun içine daha fazla çeker. Bu, hikâyenin daha etkileyici ve akılda kalıcı olmasını sağlar.

Etkileşim, okuyucunun öğrenme deneyimini iyileştirir ve eğitici bir boyut kazandırır. Özellikle eğitici amaçlı hikâye kitaplarında, etkileşimli öğeler aracılığıyla okuyucular, konuları daha derinlemesine keşfedebilir, interaktif oyunlar aracılığıyla öğrenme deneyimini artırabilir ve bilgileri daha etkili bir şekilde özümseyebilirler.

3.2 Resimli Hikâye Kitaplarında İçerik ve Biçim Oluşturma

Resimli hikâye kitaplarının içerik ve biçim oluşturma süreci, özenle planlanmış bir dizi adımdan oluşmaktadır. İçerik oluşturma aşamasında, hikâyenin temel unsurları belirlenir ve hikâyenin akışı oluşturulurken biçim oluşturma aşamasında ise görsel tasarım, tipografi ve metin düzeni gibi unsurlar dikkate alınmaktadır.

İçerik oluşturma süreci, hikâyenin konseptinin belirlenmesiyle başlamaktadır. Burada, hikâyenin ana teması, karakterleri, olay örgüsü ve hedef kitle gibi unsurlar netleştirilmektedir. Hikâyenin amacı ve mesajı da bu aşamada belirlenmektedir. Ardından,

hikâyenin metni yazılarak gerekli düzenlemeler yapılmaktadır. Metnin çocukların anlayabileceği ve ilgisini çekebileceği bir dilde olması önemli olmaktadır.

Biçim oluşturma sürecinde ise görsel tasarım büyük önem taşımaktadır. Bu aşamada, illüstrasyonlar, renk paleti, tipografi ve sayfa düzeni gibi görsel unsurlar belirlenmektedir. İllüstrasyonlar, hikâyenin anlatısını desteklemeli ve karakterlerin duygusal ifadelerini yansıtmalıdır. Renk paleti, hikâyenin temasına uygun olarak seçilir ve çocukların ilgisini çekecek canlı ve çekici renkler tercih edilir. Tipografi, metinlerin okunabilirliğini sağlayacak şekilde seçilir ve metinler ile görseller arasında uyumlu bir denge oluşturulur. Sayfa düzeni, hikâyenin akışını ve görsellerin yerleşimini düzenler ve çocukların okuma deneyimini kolaylaştırmaktadır.

3.2.1 Resimli hikâye kitaplarında içerik geliştirme

Resimli hikâye kitaplarında içerik geliştirme, bir hikâyenin yaratılması ve görsel olarak aktarılması sürecidir. İçerik geliştirme, hikâyenin kurgusal unsurlarının oluşturulması, karakterlerin tanımlanması, olayların geliştirilmesi ve mesajın iletilmesi gibi önemli adımları içermektedir. Aynı zamanda resimli hikâye kitaplarında metin ve illüstrasyonların bir araya gelerek etkileyici bir anlatı oluşturmalarını da sağlamaktadır. İçerik geliştirme süreci, yaratıcı yazarların ve illüstratörlerin birlikte çalıştığı bir süreç olarak görülmektedir. İçerik geliştirme, hikâyenin temel unsurlarının belirlenmesiyle başlamaktadır.

Yaş gruplarına göre, resimlemeler ve metinler arasındaki ilişki, metinlerin giderek daha fazla kullanıldığı bir süreci izlemektedir. Metinler genellikle kelimelerden cümlelere, cümlelerden paragraflara doğru gelişirken, resimlemeler de yaş gruplarına bağlı olarak basit formlardan detaylı çalışmalara doğru biçimsel bir evrim geçirmektedir. Özellikle okul öncesi dönemdeki kitaplarda resimlemeler, içeriğin büyük bir kısmını oluşturur ve metinlerin yanında önemli bir rol oynamaktadır. Bu dönemde resimlemeler, çocukların anlamayı kolaylaştırmak ve hikâyeyi anlatmak için temel bir araç olarak kullanılmaktadır (Kara, 2019).

Bir resimli hikâye kitabı için içerik geliştirme süreci, bir hikâye fikrinin oluşturulmasıyla başlamaktadır. Hikâye fikri, belirli bir konu, temel olay örgüsü veya karakterlerin üzerine inşa edilmektedir. Yaratıcı yazarlar, ilgi çekici ve etkileyici bir hikâye yaratmak için bu fikirleri geliştirerek detaylandırmaktadır. İçerik geliştirme aşamasında karakterlerin

yaratılması ve geliştirilmesi büyük önem taşımaktadır. Karakterlerin kişilikleri, özellikleri, arka planları ve hikâyede oynayacakları roller belirlenmektedir. Karakterler, okuyucuların empati kurabileceği ve hikâye boyunca izleyebileceği ilginç kişilikler olmalıdır.

Olayların geliştirilmesi de içerik geliştirme sürecinin önemli bir parçasıdır. Hikâyenin akışı, gerilim, çatışma, çözüm ve sonuç gibi unsurların doğru bir şekilde planlanmasıyla oluşturulur. Olayların ilerleyişi ve etkileşimi, okuyucunun dikkatini çekmeli ve hikâyenin ilerlemesini sağlamalıdır.

Resimli hikâye kitaplarında içerik geliştirme süreci, yaratıcılık, düşünce ve planlama gerektiren bir süreçtir. Okul öncesi çocuklar henüz alfabeyi bilmediği harfleri anlamlandırıp okuyamadığı için kitaplardaki resimlerin, çocuğun zihninde anlam oluşturabilecek kadar somut olması gerekirken aynı zamanda hayal gücünü besleyecek ve heyecan uyandıracak kadar da etkileyici olması önemlidir. Resimli öykü kitapları, taşıdıkları görsel özellikler sayesinde çocukların duygularını, düşüncelerini ve algılarını harekete geçirirler. Bu durum, resimlerin çocuklarla iletişim kurarak onların dünyasına girmesi anlamına gelmektedir (Tuğrul ve Feyman, 2006, s. 388).

Hikâye için ilk adım, hikâyenin temel kavramını belirlemektir. Bu, ana tema veya konu üzerine odaklanmayı sağlamaktadır. İlk yapılması gereken üzerine en çok düşünülmesi gereken tüm hikâyeyi oluşturan ana malzemedir.

Hikâye kitaplarında yer alan karakterler, sadece kurgusal figürler değil, aynı zamanda hikâyenin temel taşları olarak büyük bir öneme sahiptir. Bu karakterler, okuyucunun hikâyeye duygusal bir bağ kurmasını sağlamanın ötesinde, hikâyenin gelişimini yönlendiren, çatışmaları tetikleyen ve hikâye dünyasını şekillendiren kilit unsurlardır.

Hikâyenin ana olaylarını belirleyici bir olay örgüsüne ihtiyaç vardır. Olayların mantıklı ve ilgi çekici bir şekilde birbirine bağlanmasını sağlamak gerekmektedir. Gerilim, sürprizler ve dönüm noktaları gibi unsurları kullanarak hikâyeyi heyecanlı tutmak için tutarlı ve sürprizlerle dolu bir olay örgüsüne ihtiyaç duyulmaktadır.

Metni ve illüstrasyonları bir araya getirerek hikâyeyi oluştururken birbiriyle örtüşmesi birbirini desteklemesi gerekmektedir. Metin, hikâyenin akışını ve karakterlerin iletişimini

içermelidir. İllüstrasyonlar, hikâyenin görsel anlatımını desteklemeli ve karakterlerin duygusal durumlarını yansıtmalıdır.

Sayfa düzeni, metinlerin ve illüstrasyonların sayfalar üzerinde nasıl yerleştirileceğini belirlemektedir. Metin ve illüstrasyonların uyumlu bir şekilde bir araya gelmesini sağlanmalıdır. Boşluklar, vurgular ve akıcı bir sayfa akışı oluşturmak için dikkatlice düzenlemeler yapılmalıdır.

Resimli hikâye kitaplarında içerik geliştirme süreci, yaratıcı özgürlüğü ve görsel anlatımın gücünü bir araya getirmeyi gerektirmektedir. Doğru bir içerik geliştirme süreciyle, okuyucuları etkileyen ve onlara unutulmaz bir deneyim sunan hikâyeler oluşturmaktadır. Mesajın iletilmesi, resimli hikâye kitaplarında içerik geliştirme sürecinin bir diğer önemli unsuru olarak karşımıza çıkarmaktadır.

Tema

Resimli hikâye kitapları, çocuklar için özel bir yer tutmaktadır. Bu kitaplar, görsel zenginlikleri ve etkileyici hikâyeleriyle çocukların hayal güçlerini ve dil becerilerini geliştirmektedir. İçerik geliştirme sürecinde, tema seçimi büyük bir öneme sahiptir. Tema, hikâyenin merkezinde yer alan ana fikir veya mesajdır. Tema, resimli hikâye kitabının karakterlerini, olay örgüsünü ve illüstrasyonlarını bir araya getiren bağlayıcı bir unsurdur.

Tema, hikâyenin okuyucuya iletmek istediği anlam ve değerlerin temelini oluşturmaktadır. İyi bir tema, çocuklara önemli hayat dersleri, değerler ve etik prensipler sunmaktadır. Örneğin, dürüstlük, sevgi, paylaşım, cesaret gibi kavramlar, temalar aracılığıyla çocukların anlamasına ve benimsemesine yardımcı olunmaktadır. Okuyucuların hikâyeyle daha derin bir bağlantı kurmasını sağlanmaktadır. Okuyucu, tema üzerinden hikâyeyle empati kurar, kendi deneyimleriyle ilişkilendirir ve hikâyenin mesajını anlamlandırır. Tema, çocukların düşünme becerilerini, problem çözme yeteneklerini ve analitik düşüncelerini geliştirir. Bu da hikâyenin ilgi çekici olmasını sağlar. Aynı zamanda, temanın etrafında şekillenen olaylar, okuyucunun hikâye içinde daha iyi odaklanmasını ve hikâyenin bir bütün olarak tutarlı olmasına olanak tanır.

İyi bir tema, okuyucuya anlamlı deneyimler sunmaktadır. Çocuklar, hikâye aracılığıyla farklı dünyalara yolculuk eder, yeni kavramlar ve fikirler keşfeder. Tema, çocukların empati

kurmalarını, farklı bakış açılarını anlamalarını ve dünyayı daha geniş bir perspektifle görmelerini sağlar. Örneğin, doğa sevgisi gibi bir tema seçildiğinde, hikâyede doğanın güzellikleri, çevre koruması ve doğal yaşamın önemi vurgulanabilir. Bu tema, çocuklara doğayı keşfetmenin önemini ve ona saygı duymanın gerekliliğini öğretebilir. İllüstrasyonlar aracılığıyla renkli çiçekler, yeşillikler, ağaçlar ve hayvanlar gösterilebilir, böylece çocuklar doğanın çeşitliliğini ve güzelliğini deneyimleyebilir.

Tema seçimi aynı zamanda hikâye kitabının hedef kitlesine de uyumlu olmalıdır. Örneğin, okul öncesi çocuklar için yazılan bir hikâye kitabının teması, çocukların duygusal gelişimlerini desteklemeye yönelik olabilir. Arkadaşlık, paylaşma veya özgüven gibi temalar, çocukların sosyal becerilerini güçlendirmelerine yardımcı olmaktadır. Temanın yanı sıra, içerik geliştirmede karakterlerin etkileyici olması da önemlidir. İyi geliştirilmiş karakterler, okuyucuların hikâyeyeyle bağ kurmasını sağlar. Karakterlerin duyguları, hedefleri ve zorlukları, okuyucuların empati kurmalarını ve hikâyenin içine çekilmelerini sağlar. İllüstrasyonlarla birlikte karakterlerin yüz ifadeleri, vücut dili ve davranışları, hikâyeyi daha da canlandırır. Resimli hikâye kitaplarında içerik geliştirmenin temel unsurlarından biri tema seçimidir. İyi bir tema, hikâyenin anlamını ve değerini iletme için kullanılırken aynı zamanda okuyucuların bağ kurmasını, düşünme becerilerini geliştirmesini ve anlamlı deneyimler yaşamasını sağlar. Tema, karakterlerin, olay örgüsünün ve illüstrasyonların bir araya gelmesini sağlayarak resimli hikâye kitabının etkisini artırır.

Konu

Resimli hikâye kitapları, çocukların hayal gücünü besleyen ve onlara keyifli bir okuma deneyimi sunan harika araçlardır. Bu kitaplarda resimler, sözcüklerle birleşerek zengin bir anlatım sunar ve hikâyenin anlaşılmasına katkıda bulunmaktadır. Ancak resimlerin yanı sıra, güçlü ve ilgi çekici bir konunun da kitapların başarısı için büyük önemi vardır. Konu, resimli hikâye kitaplarının omurgasını oluşturur. İyi bir konu, okuyucuları cezbetmeli, onları meraklandırmalı ve heyecanlandırmalıdır. Çocuklar, eğlenceli, maceralı, fantastik ya da gerçekçi hikâyelerle etkileşimde bulunmaktan hoşlanmaktadır. Bir kitaptaki konu, çocukların duygusal bağ kurmalarını sağlarken onları hikâyenin içine de çekmektedir.

Resimli hikâye kitaplarında konu seçimi, çocukların ilgi alanlarına ve yaş düzeylerine uygun olmalıdır. Örneğin, küçük çocuklar için basit ve tekrarlayan bir konu, onların hikâye anlatımını anlamalarını kolaylaştırır. Büyük çocuklar için ise daha karmaşık ve derinlikli bir

konu tercih edilebilir. Konu aynı zamanda çocukların gelişimine katkıda bulunmalı, onlara yeni bilgiler ve değerler sunmalıdır. Resimli hikâye kitaplarının konusu, hikâyenin akışını belirlemektedir. İyi bir konu, karakterlerin, olayların ve çatışmaların ilerlemesini sağlamaktadır. Bu sayede çocuklar, hikâyenin gelişimini takip ederken kendi düşüncelerini ve hayal güçlerini kullanır. Ayrıca, güçlü bir konu, kitabın öğretici ve eğitici niteliklerini destekleyerek çocukların değerli dersler öğrenmelerine katkıda bulunmaktadır.

Bir resimli hikâye kitabının başarısı, sadece görsel öğelerle sınırlı değildir. İyi bir konu, kitabın sürükleyiciliğini artırır, okuyucuların dikkatini çeker ve onları sayfaları çevirmeye teşvik eder. Aynı zamanda, konu, hikâyenin temel mesajını iletebilmesini sağlar ve çocuklara farklı perspektifler sunar.

Ana Karakter

Resimli hikâye kitaplarında ana karakter, hikâyenin merkezinde yer alan en önemli unsurdur. Ana karakter, okuyucuların hikâyeye bağ kurmalarını, empati yapmalarını ve hikâye dünyasına dalmalarını sağlar. Onun deneyimleri, maceraları ve duygusal yolculuğu, okuyucuların hikâyeye katılımını güçlendirir ve onları etkilemektedir. Ana karakterin özellikleri, hikâyenin gelişiminde büyük bir rol oynar. İyi bir ana karakter, çocukların dikkatini çeker, ilgi uyandırır ve onları etkileyici bir yolculuğa çıkarır. Örneğin, cesur, meraklı, hayalperest veya sevecen bir karakter, çocukların duygusal bağ kurmasını kolaylaştırır. Ana karakterin yaşadığı zorluklar, sevinçler ve başarılar, okuyucuların kendilerini hikâyenin içinde hissetmelerini sağlamaktadır. Ana karakter aynı zamanda çocukların kendi yeteneklerini keşfetmelerine ve kendileriyle bağlantı kurmalarına yardımcı olur. Onların güçlü yanlarını, içsel motivasyonlarını ve duygusal zekâlarını yansıtmaktadır. Örneğin, bir ana karakterin yaratıcı çözümler bulması veya başkalarına yardım etmesi, çocuklara örnek olabilir ve kendi potansiyellerini keşfetmelerine ilham verebilir.

Koçağan (2012)'e göre, karakterler metnin temel taşlarındandır. Olaylar, karakterler etrafında gelişir ve onlar aracılığıyla somutlaşmaktadır. Kitaplardaki karakterlerin olumlu kişilik özelliklerine sahip olmaları, çocuklarda olumlu kişilik gelişimini destekleyebilmektedir. Farklı karakter özellikleri, çocuğun sosyal yaşamında karşılaştığı farklı insanlara yaklaşımını etkileyebilir ve onlarla daha kolay uyum sağlamasına katkıda bulunabilir.

Ana karakter, hikâyenin çatışmasını ve çözümünü de belirlemektedir. Onun karşılaştığı zorluklar, engeller ve mücadeleler, hikâyenin ilerlemesini sağlamaktadır. Ana karakterin, kendi içsel gücünü keşfetmesi, engelleri aşması ve başarıya ulaşması, okuyuculara güçlü bir mesaj verir. Bu mesaj, çocuklara zorluklarla başa çıkma, inançlı olma ve hedeflerine ulaşma konusunda ilham vermektedir. Ana karakterin gelişimi, resimli hikâye kitabının temel öğelerinden biridir. İyi bir hikâyede, ana karakterin deneyimlediği değişim ve büyüme, okuyucuların duygusal bir yolculuğa çıkmasını sağlar. Ana karakterin içsel yolculuğu, okuyuculara değerli öğretiler ve yaşam dersleri sunmaktadır. Örneğin, sorumluluk almak, arkadaşlık, hoşgörü veya cesaret gibi değerleri öğrenebilirler.

Dil/Anlatım

Resimli hikâye kitapları, çocukların dil becerilerini geliştirmelerine ve okuma alışkanlığı kazanmalarına yardımcı olan önemli araçlardır. Dil ve anlatım, resimli hikâye kitaplarının başarısını belirleyen temel unsurlardan biridir. İyi bir dil kullanımı ve etkili anlatım, çocukların hikâyeyi anlamalarını kolaylaştırmaktadır, onları etkilemektedir ve okumaya teşvik etmektedir. Resimli hikâye kitaplarında kullanılan dil, çocukların yaş düzeyine ve dil becerilerine uygun olmalıdır. Örneğin, küçük çocuklar için basit, tekrarlayan ve yalın bir dil tercih edilmektedir. Bu şekilde, çocuklar hikâyeyi daha iyi anlamakta ve sözcük dağarcıklarını genişletebilmektedirler. Daha büyük çocuklar için ise dil daha karmaşık ve zengin olabilmektedir, böylece dil becerileri gelişmekte ve metinleri anlamaları daha derinleşmektedir.

Anlatım, resimli hikâye kitaplarında hikâyenin akışını ve atmosferini belirlemektedir. Etkili bir anlatım, okuyucuları hikâye dünyasına çekmekte, olayları canlandırmakta ve duygusal bağ kurmalarını sağlamaktadır. Örneğin, canlı betimlemeler, duygu dolu diyaloglar ve etkileyici cümle yapıları, okuyucuların hikâyenin içine dalmasını olanak tanımaktadır. Dil ve anlatım, resimlerle birlikte çalışarak hikâyenin bütünlüğünü oluşturmaktadır. Resimler, sözcüklerle tamamlanmakta ve birlikte anlamı pekiştirmektedir. Dil, okuyucuların hayal gücünü uyandırmakta, görsel imgeleri desteklemekte ve duygusal yönleri vurgulamaktadır. Bu sayede, çocuklar hikâyeyi daha derinlemesine deneyimlemekte ve metinle resimler arasında etkileşim kurmaktadır.

Çocuk kitaplarının önemli işlevlerinden biri, çocukların dil becerilerini geliştirmelerine ve dile duyarlılık kazanmalarına yardımcı olmaktır. Bu kitaplar, çocukların yeni kavram ve

kelimeleri öğrenmelerini sağlayarak dilin doğasına ve kurallarına dair farkındalık kazanmalarını desteklemektedir (Şenol vd., 2017).

Dilin kullanımı aynı zamanda çocukların dil becerilerini geliştirmelerine katkıda bulunmaktadır. Zengin bir dil, yeni kelime dağarcığı oluşturmalarını ve dilin farklı özelliklerini keşfetmelerini sağlamaktadır. Hikâye içinde yer alan çeşitli karakterler, diyaloglar ve betimlemeler, çocukların dilin yapısını, anlamını ve ifade gücünü anlamalarına yardımcı olmaktadır.

Plan

Resimli hikâye kitapları, akıcı bir hikâye anlatımı sunarken aynı zamanda resimlerle desteklenen bir görsel deneyim sunmaktadır. Bu tür kitapları oluştururken, içeriği geliştirmek için bir plana sahip olmak büyük bir öneme sahiptir. Plan, hikâyenin yapısını belirlemekte, karakterlerin gelişimini planlamakta ve okuyuculara etkileyici bir deneyim sunmak için kullanılmaktadır. Plan, resimli hikâye kitabının temel taşıdır. Bir plan olmadan, hikâye dağınık veya tutarsız olabilir. Önceden belirlenmiş bir plan, hikâyenin başlangıcını, gelişimini ve sonunu düzenlemektedir. Böylelikle, okuyucuların hikâyeyi takip etmeleri ve içine dalmaları kolaylaşmaktadır. Bir plan aynı zamanda yaratıcı süreci düzenlemekte ve yazarın hedeflerine ulaşmasını sağlamaktadır.

Planlama aynı zamanda karakter gelişimi için de büyük öneme sahiptir. Ana karakterin, yan karakterlerin ve hikâyenin ilerleyişi için karakterlerin gelişimi önemlidir. Bir plan, karakterlerin başlangıç durumunu ve hikâye boyunca nasıl değişeceklerini belirlemektedir. Bu, karakterlerin inandırıcılığını artırmakta, okuyucuların onlarla bağ kurmasını sağlamakta ve hikâyenin duygusal etkisini güçlendirmektedir. Plan, hikâyenin akışını ve olaylarını organize etmektedir. Belirli bir sıra ve mantık dâhilinde olayların yer alması, okuyucuların hikâyeyi anlamalarını kolaylaştırmaktadır. Ayrıca, planlama, çatışma ve çözüm sürecini yönetmektedir. Zorlukların, engellerin ve hikâyenin doruk noktalarının plana uygun bir şekilde yerleştirilmesi, hikâyenin heyecanını ve gerilimini artırmaktadır.

Plan, okuyuculara etkileyici bir deneyim sunmayı sağlamaktadır. İyi düşünülmüş bir plan, akıcı bir hikâye akışı sağlamaktadır, okuyucuların ilgisini çekmekte ve merak uyandırmaktadır. Planlama aynı zamanda hikâyenin temasını, mesajını ve öğretisini de

belirlemektedir. Bu sayede, hikâye daha derin anlamlar taşımakta ve okuyuculara değerli dersler sunmaktadır.

3.2.2 Resimli Hikâye Kitaplarında Biçim Geliştirme

Resimli hikâye kitaplarında biçim geliştirme, hikâyenin anlatımını güçlendirmek ve görsel deneyimi zenginleştirmek için çeşitli yöntemleri içermektedir. Resimli hikâye kitaplarında, illüstrasyonlar ve görsel tasarım önemli bir rol oynamaktadır. Illüstrasyonlar, karakterleri, mekânları ve olayları görsel olarak betimlemek için kullanılmaktadır. Görsel tasarım ise sayfa düzeni, renk paleti, tipografi ve diğer görsel unsurların düzenlenmesiyle ilgilenmektedir. Doğru illüstrasyonlar ve etkileyici görsel tasarım, hikâyenin atmosferini ve duygusal tonunu pekiştirmektedir. Sayfa düzeni ve kompozisyon, hikâyenin akışını ve görsel anlatımını desteklemektedir. Sayfaların düzenlenmesi, illüstrasyonların yerleştirilmesi, metinlerin konumlandırılması ve boşlukların kullanımı gibi faktörler dikkate alınmaktadır. İyi bir sayfa düzeni, okuyucunun gözünü yönlendirmekte, metni ve resimleri uyumlu bir şekilde bir araya getirmekte ve hikâyenin akışını kolaylaştırmaktadır.

Renk ve ışık, resimli hikâye kitaplarında atmosferi ve duygusal etkiyi pekiştirmek için kullanılmaktadır. Doğru renk paleti, karakterlerin duygusal durumunu yansıtabilmekte veya mekânların atmosferini belirleyebilmektedir. Işık kullanımı, görsellerin derinliğini ve vurgulamak istenen unsurları belirginleştirmektedir. Renk ve ışık, hikâyeyi görsel olarak daha etkileyici hale getirmekte ve okuyucunun hikâye dünyasına daha iyi dalmasını sağlamaktadır. Perspektif ve kadraj, resimli hikâye kitaplarında görsel anlatımın gücünü artırmaktadır. Farklı perspektifler kullanarak derinlik hissi yaratılmakta ve okuyucu hikâyenin içinde daha fazla yer almaktadır. Kadrajlama ise odaklanmak istenen unsurları vurgulamakta ve hikâyenin önemli anlarını belirginleştirmektedir. Perspektif ve kadrajın doğru kullanımı, resimli hikâye kitabının etkisini artırmaktadır. Metin ve görsellerin etkileşimi önemlidir. Metinler, hikâyenin anlatımını desteklerken, görseller de hikâyeyi görsel olarak anlatmaktadır. Metinler ve görseller birbirini tamamlayarak hikâyeyi daha zengin bir deneyim haline getirmektedir. Görseller, metni açıklamak yerine onu görsel olarak güçlendirmekte ve okuyucunun hayal gücünü tetiklemektedir. Etkileşimli elektronik kitaplarda olduğu gibi, resimli hikâye kitaplarında da animasyonlar ve hareketli öğeler kullanılabilir. Bu hareketli unsurlar, hikâyenin canlılığını artırmakta ve okuyucuların dikkatini çekmektedir. Örneğin, karakterlerin hareket etmesi, objelerin canlanması veya arka

planın deęiřmesi gibi animasyonlar, hikâyenin akışını desteklemekte ve okuyucunun daha fazla bağlantı kurmasını sağlamaktadır.

Resimli hikâye kitaplarının dijital ortamda sunulması, ek özelliklerin kullanılmasına olanak sağlamaktadır. Ses efektleri, müzik, oynatıcılar ve interaktif düğmeler gibi dijital özellikler, hikâyeyi daha zengin bir deneyim haline getirmektedir. Bu özellikler, okuyucuların duysal deneyimini artırmakta ve hikâyenin etkisini güçlendirmektedir.

Resimli hikâye kitaplarında biçim geliştirme, görsel anlatımı güçlendirerek okuyucuların hikâyeye daha derinlemesine katılmasını sağlamaktadır. İllüstrasyonlar, renkler, kompozisyon, metin ve görsel etkileşim, animasyonlar ve dijital özellikler gibi unsurlar, hikâyenin etkisini artırmakta ve okuyucunun deneyimini zenginleştirmektedir.

Görsel Tasarım öğeleri ve İlkeleri

Görsel tasarım, resimli hikâye kitaplarının etkileyici ve akıcı bir şekilde anlatılmasında önemli bir rol oynamaktadır. Doğru görsel tasarım öğeleri ve ilkeleri uygun bir şekilde kullanıldığında, hikâye daha etkileyici bir şekilde aktarılmakta ve okuyucunun deneyimi daha da zenginleşmektedir. İşte resimli hikâye kitaplarında görsel tasarım öğeleri ve ilkelere dair birkaç önemli nokta:

Renk: Renk, resimli hikâye kitaplarında duysal atmosferin oluşturulmasında önemli bir role sahiptir. Renk seçimi, hikâyenin tonunu ve karakterlerin duysal durumlarını yansıtmada etkilidir. Sıcak renkler (örneğin, kırmızı, turuncu) heyecanı ve hareketi ifade ederken, soğuk renkler (örneğin, mavi, yeşil) dinginlik ve huzur hissi uyandırmaktadır. Renklerin dikkatli bir şekilde kullanılması, hikâyenin görsel etkisini artırmaktadır.

Kompozisyon: Resimli hikâye kitaplarında kompozisyon, illüstrasyon ve metnin düzenlenmesinde önemli bir unsurdur. İyi bir kompozisyon, gözün akıcı bir şekilde metin ve illüstrasyonlar arasında hareket etmesini sağlamaktadır. İllüstrasyonların yerleştirilmesi, metnin düzenlenmesi, boşlukların kullanımı ve sayfa düzeni gibi faktörler, kompozisyonun başarısını etkilemektedir. Doğru kompozisyon, hikâyenin akıcılığını ve okuyucunun görsel deneyimini artırmaktadır.

Perspektif: Perspektif, resimli hikâye kitaplarında derinlik hissi yaratmada önemli bir rol oynamaktadır. Farklı perspektifler kullanılarak, okuyucuların hikâyenin içine daha fazla girmesi sağlanır. Perspektif, karakterlerin ve nesnelerin büyüklüğünü, uzaklığı ve ilişkisini gösterir. İyi bir perspektif kullanımı, hikâyeyi daha etkileyici ve gerçekçi hale getirmektedir.

Tipografi: Metnin düzenlenmesi ve tipografi, resimli hikâye kitaplarında önemli bir görsel tasarım öğesidir. Doğru yazı karakteri seçimi, metnin karakteri ve hikâyenin atmosferini yansıtabilir.

Hiyerarşi: Resimli hikâye kitaplarında görsel hiyerarşi, okuyucunun gözünün odaklanmasını ve akışını yönlendirmek için kullanılmaktadır. Önemli sahneler veya karakterler genellikle daha büyük veya daha belirgin bir şekilde tasvir edilirken, daha az önemli unsurlar arka planda veya daha küçük boyutta yer almaktadır. Görsel hiyerarşi, hikâyenin anlatımını güçlendirir ve okuyucunun önemli detaylara odaklanmasını sağlar.

Temsil: Resimli hikâye kitaplarında, karakterlerin duygusal durumları, hareketleri ve iletişimleri gibi anlatımların temsili önemlidir. İllüstrasyonlar, karakterlerin ifadelerini, jestlerini ve duygusal durumlarını görsel olarak aktarır. Aynı zamanda mekânları, nesneleri ve olayları da temsil eder. İyi bir temsil, okuyucuların hikâyenin akışını ve karakterlerin duygusal deneyimini daha iyi anlamasına yardımcı olur.

Denge ve Ritim: Resimli hikâye kitaplarında denge ve ritim, görsel düzenlemelerin uyumlu bir şekilde bir araya getirilmesiyle ilgilidir. İllüstrasyonların, metnin ve boşlukların dengeli bir şekilde dağıtılması, sayfaların estetik bir şekilde sunulmasını sağlamaktadır. Ritim ise hikâyenin akışını ve temposunu belirler. İyi bir denge ve ritim, okuyucunun hikâyenin akışına kolayca adapte olmasını sağlar.

Uyumluluk: Resimli hikâye kitaplarında görsel tasarım öğelerinin ve ilkelere uygun olarak birbiriyle uyumlu olması önemlidir. Renkler, kompozisyon, perspektif, tipografi ve diğer unsurların birlikte çalışması, görsel uyumun sağlanmasını sağlar. Bu, okuyucunun hikâyenin akışına dikkatini vermesini kolaylaştırır ve görsel deneyimi daha tutarlı hale getirir.

Resimli hikâye kitaplarında görsel tasarım öğeleri ve ilkeleri, hikâyenin görsel olarak etkileyici bir şekilde aktarılmasını sağlar.

Sayfa Düzeni

Sayfa düzeni, resimli hikâye kitaplarında hikâyenin görsel anlatımını desteklemek için önemli bir faktör olmaktadır. Doğru sayfa düzeni, metinlerin ve illüstrasyonların akıcı bir şekilde yerleştirilmesini sağlamakta, okuyucunun gözünün rahatça hareket etmesine olanak tanımakta ve hikâyenin anlatımını güçlendirmektedir. İşte resimli hikâye kitaplarında sayfa düzenine dair bazı önemli noktalar:

Boşluklar: Sayfa düzeninde boşluklar, metin ve illüstrasyonlar arasında rahat bir denge sağlamaktadır. Boşluklar, okuyucunun gözünün odaklanmasını kolaylaştırmakta ve metnin ve illüstrasyonların birbirinden ayrılmasını sağlamaktadır. Aynı zamanda boşluklar, sayfanın genel dengesini korumakta ve hikâyenin akışını iyileştirmektedir.

İllüstrasyon ve Metin Yerleşimi: İllüstrasyonlar ve metinlerin sayfa üzerinde nasıl yerleştirildiği, hikâyenin görsel anlatımını etkilemektedir. İllüstrasyonlar, metinle uyumlu bir şekilde yerleştirilmeli ve birbirlerini tamamlamalıdır. Örneğin, metinle ilişkili olan bir illüstrasyon, metnin yanında veya altında yer alabilir. İllüstrasyonların boyutu ve konumu, hikâyenin anlatımını güçlendirecek şekilde düzenlenmelidir.

Sayfa Akışı: Resimli hikâye kitaplarında sayfaların birbirine akıcı bir şekilde geçişi önemli olmaktadır. Sayfa düzenindeki illüstrasyonlar, metinler ve diğer unsurlar, okuyucunun sayfalar arasında rahatça geçiş yapabilmesini sağlamalıdır. Sayfa akışı, hikâyenin bütünlüğünü korumakta ve okuyucunun hikâyenin içine daha iyi dalmalarını sağlamaktadır.

Vurgu ve Odak Noktaları: Sayfa düzeninde vurgulanması gereken önemli noktalar veya odak noktaları belirlenmelidir. Örneğin, önemli bir anı veya duygusal bir sahneyi vurgulamak için büyük bir illüstrasyon veya metin kullanılabilir. Bu, okuyucunun dikkatini çekmekte ve hikâyenin önemli anlarını vurgulamaktadır.

Metin Düzenlemesi: Sayfa düzeninde metnin düzenlenmesi, hikâyenin akıcılığını ve okunabilirliğini etkilemektedir. Metinlerin boyutu, yazı tipi seçimi, satır aralığı ve hizalaması dikkatlice düzenlenmelidir. Metinlerin rahat okunabilir olması, okuyucunun hikâyeye odaklanmasını sağlamaktadır.

Çerçeveleme ve Kenar Boşlukları: Sayfa düzeninde illüstrasyonlar veya metinler çerçeveleme veya kenar boşluklarıyla vurgulanabilir. Bu, içeriğin öne çıkmasını sağlamakta ve okuyucunun gözünü yönlendirmektedir. Özellikle önemli sahneler veya ayrıntılar, çerçeve içine alınarak vurgulanabilmektedir.

Sayfa Renkleri ve Arka Planlar: Sayfa düzeninde kullanılan renkler ve arka planlar, hikâyenin atmosferini ve duygusal tonunu yansıtabilmektedir. Renklerin uyumlu ve dikkat dağıtmayan bir şekilde kullanılması önemlidir. Arka plan renkleri, metin ve illüstrasyonların daha iyi görünmesini sağlamakta ve okuyucunun göz yorgunluğunu azaltmaktadır.

Sayfa Numaralandırma ve Başlıklar: Sayfa düzeninde sayfa numaraları ve başlıkların doğru bir şekilde yerleştirilmesi, okuyucunun hikâye içinde kaybolmamasını sağlamaktadır. Sayfa numaraları genellikle sayfanın altında veya üstünde yer alırken, başlıklar bölümleri veya sahneleri ayırmak için kullanılabilir. Başlıklar, okuyucunun hikâye akışını kolayca takip etmesine yardımcı olmaktadır.

Etkileşimli Öğeler: Bazı resimli hikâye kitaplarında, sayfa düzenine interaktif öğeler eklenmektedir. Örneğin, çıkartmalar, kapanabilir bölümler veya hareketli parçalar gibi özellikler, okuyucunun etkileşimde bulunmasını ve hikâyenin daha da canlı hale gelmesini sağlamaktadır. Bu tür öğeler, okuyucunun katılımını artırmakta ve hikâyenin görsel deneyimini zenginleştirmektedir. Resimli hikâye kitaplarında sayfa düzeni, hikâyenin akıcılığını, görsel anlatımını ve okuyucunun deneyimini etkilemektedir.

4. BÖLÜM: ARKEOLOJİ VE SANAT MÜZELERİNDE TANITICI VE REHBERLİK EDİCİ ÇOCUK KİTAPLARININ İNCELENMESİ

Günümüzde müzeler barındırdığı eserleri yalnızca nesne olarak göstermek yerine, hikâyeler anlatmakta ve izleyicilere eserlerinin zengin bir tarihsel ve kültürel bağlamını sunmaktadır. Müzeler, bu hikâyeleri ilgi çekici ve eğlenceli bir şekilde anlatmanın bir yolu olarak etkileşimli deneyimler yaratırlar. Bu deneyimin yaratılmasında müzeler farklı yöntem ve etkinlikler kurgulamaktadır. Çocuklar açısından farklı bir açıdan ele alınması gereken bu durum için bu araştırma yapılmıştır. Küçük yaş grupları için hikâye kitapları ve farklı dikkat çekici tasarımların hazırlanması gerekliliği üzerinde durulmaktadır. Tezin bu bölümünde müzelerin çocuklara yönelik tanıtımını destekleyici ve rehberlik edici hikâye kitabı tasarımları üzerinde durulmakta, incelenmekte ve değerlendirilmektedir.

Yine bu bölümde seçilen müzeler hakkında kısa bilgilere, müzenin çocuklara yönelik müzeyi anlatan basılı, çevrimiçi ve diğer uygulamalarına da değinilmiştir.

4. 1 Arkeoloji ve Sanat Müzelerinde Tanıtıcı ve Rehberlik Edici Çocuk Kitaplarının İnceleme Yöntemi

Araştırma, Arkeoloji ve Sanat Müzeleri üzerinden bir araştırma alanı oluşturmaktadır. Bu araştırma, dünya üzerinde en çok ziyaret edilen, geniş bir hedef kitlesine sahip ve zengin koleksiyonlarıyla dikkat çeken müzeleri kapsamaktadır. Dünyada en çok ziyaret edilen ilk 10 müzenin en üst sırasında yer alan Arkeoloji ve Sanat Müzelerinden 5 müze seçilmiştir. Bu müzelerin mağazalarında bulunan, müzeyle ilişkilendirilmiş ve çocuklara yönelik olan kitaplar incelenmiş ve müzeye rehberlik ve tanıtımını destekleyici olanlar belirlenmiştir. Her müzeden en az bir örneklem alınmıştır. Bu kitapların hedef kitlesi 7-12 yaş düzeyi olarak belirlenmiştir. Bu grubun seçilmesinde merak duygusunun, keşfetme güdülerinin daha yüksek olması, okuma yazma bilmesi ve bu sayede yönergeleri takip ederek kitabın rehberliğinde müzeyi gezebilmesi göz önüne alınmıştır.

Araştırmada, verilerin çözümlenmesinde betimsel analiz yaklaşımı kullanılmıştır. Literatür taraması yoluyla 7-12 yaş aralığındaki çocuk kitapları üzerine yazılmış kitaplar, makaleler ve elektronik ortamda elde edilen kaynaklar incelenmiştir. Araştırmada 7-12 yaş çocuğunun gelişim özellikleri doğrultusunda hikâye kitaplarındaki resimlemelerin dış yapı (biçimsel)

özellikleri, içyapı (içeriksel) özellikleri ve illüstrasyonların uygunluğu açısından değerlendirilmiştir.

Bir çocuk kitabında bulunması gereken biçimsel özellikleri; boyut, tipografi, kapak ve sayfa düzeni oluşturmaktadır. Bir çocuk kitabında bulunması gereken içerik ölçütleri; dil ve üslup, konu, plan ve tema oluşmaktadır (Demircan, 2006, s. 14). Bunların yanı sıra çocuk kitaplarında yer alan illüstrasyonlar üç açıdan ele alınmıştır. Bunlar tasarımı süsleyici illüstrasyonlar, metni tamamlayıcı illüstrasyonlar, metni tamamlayıcı ve yorumlayıcı illüstrasyonlar olarak üçe ayrılmaktadır. Araştırmada ele alınan kitaplar bu başlıklar altında incelenmiştir.

4.1.1. The Metropolitan Museum of Art

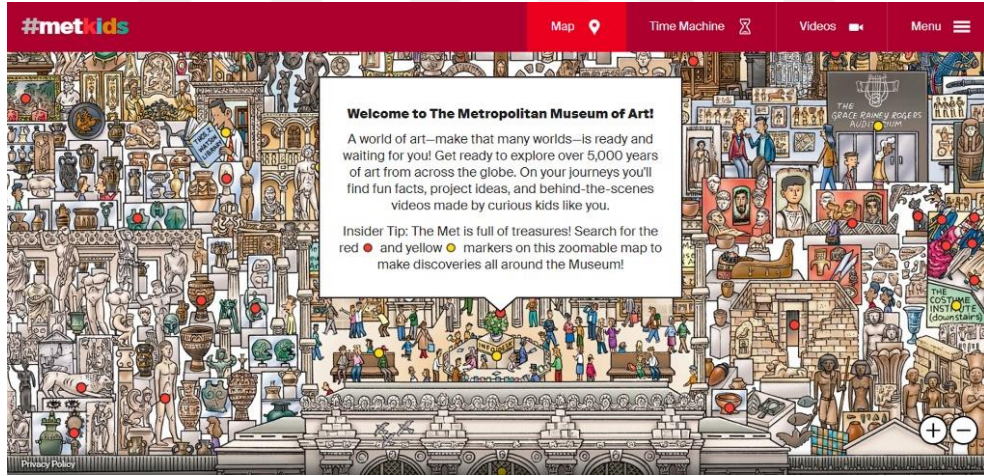
Dünyada en çok bilinen müzelerden biri olan The Metropolitan Müzesi her zaman ender ve güzel nesnelerin sergilendiği durağan bir sergi alanından ziyade aktif, değişken ve ilgi çekici olmayı hedeflemiştir. Çok sayıda esere ev sahipliği yapmasının yanı sıra süreli sergilerle getirdiği özel koleksiyonlar sayesinde ziyaretçilerini şaşırtmakta ve tekrar tekrar ziyaret edilmesini sağlamaktadır. Müzenin yenilikçi sergileme yöntemleri ve müze etkinlikleriyle de beklenilenden fazlasını sunmasıyla dikkat çekmektedir.



Görsel 21. The Met Museum (Kaynak: www.metmuseum.org).

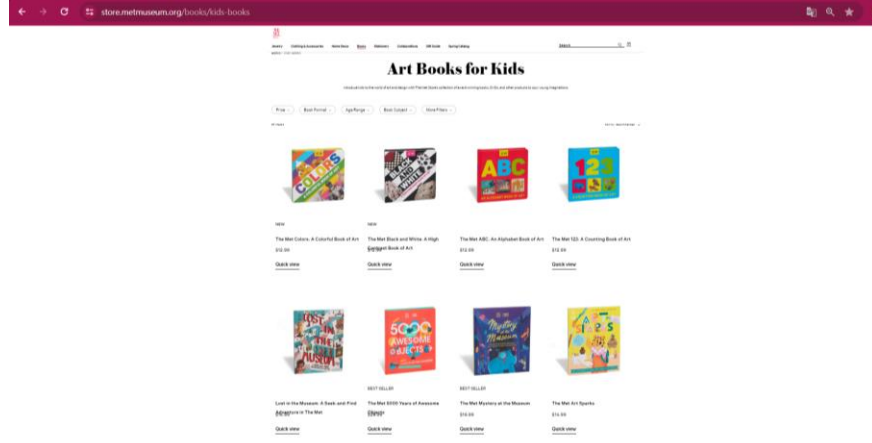
Metropolitan Sanat Müzesi 5.000 yıldan eski bir tarihe sahip eserler sunmaktadır (Görsel 20). Bunun yanı sıra çevrimiçi olarak da eserlerin sergilenmesinde ve sunduğu sanal kaynaklarla diğer müzelerden kendini ayırmaktadır. Kapsamlı koleksiyonun çocuklara etkili bir şekilde ulaştırılmasında ve onların keşfetmesinde de önemli adımlar atmaktadır (www.metmuseum.com).

Metkids çocuklara özel oluşturulmuş The MET müzesinin web sitesinin bir uzantısıdır. Bu alanda çocukların müzeyi kendi keşfetmesi için interaktif bir haritaya yer verilmiştir (Görsel 22). Web sitesinde de yazdığı gibi ister New York'ta ister dünyanın herhangi bir yerinde olan çocukların erişimine sundukları bu site ile The MET müzesini 7-12 yaş grubundaki tüm çocuklara ulaştırmayı hedeflemektedirler. İçerisinde müzeyi ziyaret eden çocuklarla gerçekleştirilen etkinlik videolarına, eserler hakkında ilginç ve ilgi çekici bilgilere ve müzede 5000 yıl öncesine dayanan eserlerle tarihte bir yolculuğa, evde ya da müzede yaratıcı projelere yapmaya davet etmektedir. Tamamen müze ve çocuk ilişkisini pekiştirmek ve onların dilinden bir iletişim kanalı vasıtasıyla ulaşılması üzerine kurulmuştur.



Görsel 22. The Met Museum çocuklar için etkileşimli müze haritası (Kaynak: www.metmuseum.org).

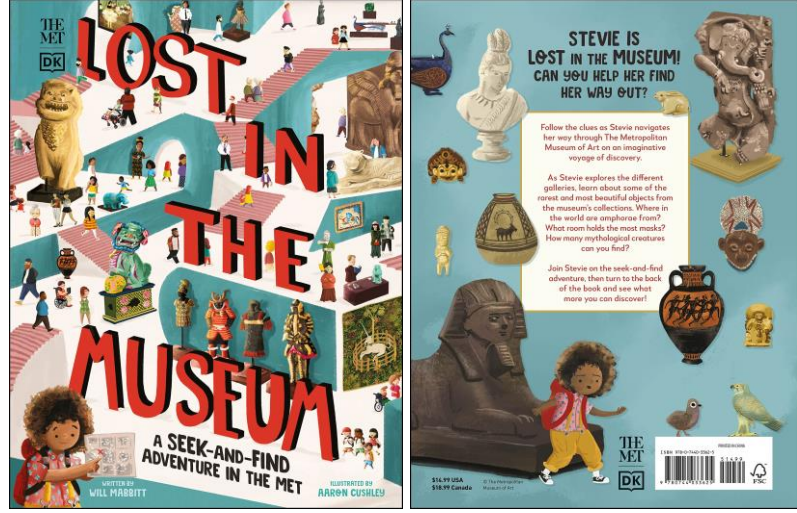
Müzenin web sitesinde çocuklara yönelik broşürler ve etkinliklerde ücretsiz olarak sunulmaktadır. Yine web sitesi üzerinden müze mağazasında yer alan ücretli tüm basılı kaynak ve yayınlarında satışı yapılmaktadır (Görsel 23). Bu sayede müzeye gitmeden de müze kaynaklarına erişim olanağının sunulması, izleyicilere ön bilgi alabilmede olanak sağlayan önemli bir ayrıntıyı oluşturmaktadır. Web sitesinde ücretsiz indirilebilecek aile rehberi broşürlerine de yer verildiği görülmektedir.



Görsel 23. The MET Museum web sitesi kitap satış sayfası (Kaynak: www.metmuseum.org).

The Met Lost in the Museum: A Seek-and-find Adventure in The Met (Met Müzesinde Kaybolmak: Met'te Bir Ara ve Bul Macerası) adlı kitap hem web üzerinden satışı olan hem de müze mağazasında yer alan bir kitaptır. Genel olarak tüm müze kitaplarında yer alan ara ve bul kurgusu üzerinden gidilmiş bir hikâye kitabı olduğu söylenebilir. Yedi yaşındaki Stevie müzede gezerken kaybolmaktadır ve ailesinin yanına dönebilmek ve müze çıkışını bulmak için müzede yer alan sanat eserlerindeki gizemleri çözmesi gerekmektedir. Adı geçen kitap ile müzede yer alan eserler hakkında bilgiler vermesinin yanında merak ve keşfetme duygusunu yaratmasıyla da eserleri incelemeye teşvik etmektedir. Müzenin büyüklüğüne ve eser sayısının çokluğuna da dikkat çeken bir görsel tasarıma sahiptir.

Kitabın dış yapı (biçimsel) özellikleri açısından boyutlarının 20x26 dikdörtgen bir formda ve taşınabilir ölçülerde olmasının yerinde olduğu görülmektedir. Kapak tasarımı, dikkat çekici ve konu ilişkisi açısından örtüşmektedir. Kitap isminin büyük, dikkat çekici ve yaş grubuna uygun bir yazı karakteri kullanımı açısından da yetkin olduğu görülmektedir. Kitabın ismine gönderme ve müzenin büyüklüğünün sezdirilmesi anlamında yerleştirilen eser ve oluşturulan çok katmanlı dolambaçlı yapı ile tasarımın desteklendiği görülmektedir (Görsel 24).



Görsel 24. Lost In The Museum kitabının ön ve arka kapağı (Kişisel Arşiv).

Kitabın hedef kitlesinin 7-12 yaş aralığı olduğu bu yaş grubuna göre iç sayfa tasarımında tercih edilen yazı puntosunun küçük ve tümce sayısının fazla olduğu düşünülmektedir. Bunun yanında farklı bilgilendirme ve önemli kısımlar için kullanılan yazıları ayırmak için seçilen zemin ve yazı karakteri değişikliği doğru bir tasarım dili oluşturmuştur. Hikâye ve sorular kısmını birbirinden ayırarak okunurluğu artırmıştır (Görsel 25).



Görsel 25. Lost In The Museum kitabının iç sayfa tasarımı örneği (Kişisel Arşiv).

Bu hikâye kitabında, müzenin barındırdığı sayısız eserin çokluğuna gönderme yapılmaktadır. Yine, sayfa tasarımlarındaki yoğun karakter sayısı, müzenin ilgisinin ve ziyaretçi sayısının yoğunluğuna da işaret etmektedir. Müze geçmişten günümüze uzanan ve dünyanın farklı bölgelerinden toplanmış eserlerin sergilendiği çok sayıda bölümden

oluşmaktadır. Kitapta hikâyenin bitişinden sonra sözlük ve bu bölümler hakkında bilgilerin ve eserler görsellerinin olduğu ayrı bir başlık açılmıştır. Hikâyenin illüstrasyonlarında çok fazla insan çizilmesi etrafta merakla gezinen bir kalabalık oluşturulması kitabın hikâyesini destekler niteliktedir. İllüstrasyonların bakış açısının yukarıdan verilmesi de arama hissini pekiştirmektedir. Kitapta hikâye ve sorular için ayrı tipografi dili seçilmesi doğru bir tasarım dili kullanımını göstermektedir (Görsel 26). Müzeyi anlatan bu kitap rehberlik etmesi ve bölümleri belirli sırayla gezdirmesiyle araştırmanın ana fikrini destekler nitelikte hazırlanmış etkili bir örnek olduğu görülmektedir.



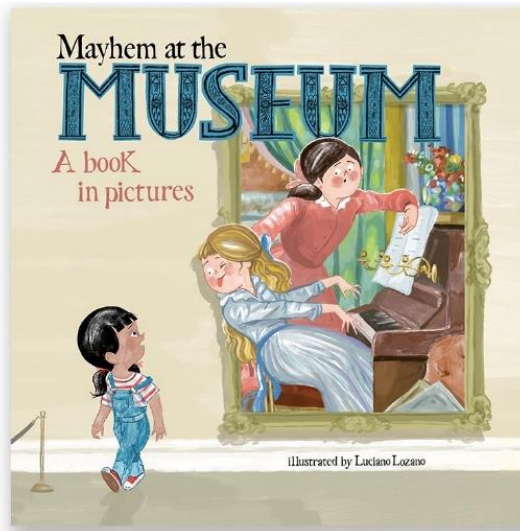
Görsel 26. Lost In The Museum kitabının iç sayfa tasarımı örneği 2 (Kişisel Arşiv).

Mayhem at the Museum: A Book in Pictures adlı kitap ise, yazar Mac Barnett ve ressam Matthew Myers tarafından oluşturulan bir çocuk kitabıdır. Bu eser, Metropolitan Sanat Müzesinde (Met) geçmektedir. Görsel bir anlatı dilinin kullanıldığı bir kitap olarak dikkat çekmektedir. Kitap, müze içindeki sanat eserlerinin canlanması ve yaşaması üzerine kurulu olan sıra dışı bir öyküyle diğer incelenen hikâye kitaplarından ayrılmaktadır.

Mac Barnett'ın yazımı ve Matthew Myers'ın resimlemeleri, çocuk okuyucuların müze deneyimini keşfetmelerine ve sanat eserlerine farklı bir bakış açısı getirmelerine olanak tanımaktadır. Kitap, zengin illüstrasyonlarla desteklenen görsel bir anlatım kullanarak, çocukları sanatın büyüleyici dünyasına davet etmektedir. Sanat eserlerinin sadece sergilenen nesneler olmanın ötesinde bir hayat ve enerji taşıdığını da göstermektedir. Böylece,

öğrenmeyi ve keşfetmeyi teşvik ederken, çocukların sanat ve müze kültürüne duydukları ilgiyi artırmayı amaçlayan bir kitap hazırlanmıştır.

Mayhem at the Museum dış yapı olarak ele alındığında kare ölçülerde tasarlanarak taşınması kolay olmasına dikkat edilmiştir. Bu yaş grubu kitaplarının genel ölçülerini yansıtmaktadır. Çocuklar için hazırlanmış olan kitabın kapağı kalın, dayanıklı ve resimli olmasına dikkat edilmelidir. Kapaktaki resim, kitabın konusuyla ilişkili ve çocukların ilgisini çekecek nitelikte hazırlanmalıdır (Celepoğlu, 2007). Hazırlanan kapakta ünlü bir tablonun küçük ziyaretçiye dil çıkartırken ki muzip hali yansıtılmakta, dikkat çekici ve etkili bir tasarım hazırlanarak içerik hakkında da fikir vermektedir (Görsel 27).



Görsel 27. Mayhem At The Museum kitabının kapağı (Kaynak: www.amazon.com.tr).

Kitap görsel bir ifade diline dayanarak çocukların kendi hikâyesini oluşturmaya da kurgulamasına da izin vermektedir. Müze girişinde küçük bir uyarı yazısı ile dikkat çekildiği görülmektedir (Görsel 28). Onun dışında hikâyeyi anlatmak yerine sadece illüstrasyonla ifade edildiği görülmektedir.



Görsel 28. Mayhem At The Museum iç sayfa tasarımı örneği (Kaynak: www.btsb.com).

Kitapta ünlü eserlerin dokunulan hatta canlanarak içerisinde barındırdığı çiçek, vazo ve eski dönemlere ait miğfer gibi parçalarla müzede gezilerine devam etmektedirler (Görsel 29). İllüstrasyonların sanatçıların teknik özelliklerini de göz ardı etmeyerek çalışması sanatçı ve eser eşleşmesi bilgilendirmesi bakımından da tasarım yaklaşımı olumludur. Bu kitap sayesinde müze de yer alan ünlü eserler ve onları yapan sanatçıların merak edilmesini ve öğrenilmesini sağlamaktadır.



Görsel 29. Mayhem At The Museum iç sayfa tasarımı örneği 2 (Kaynak: www.btsb.com).

4.1.2 Rijks Museum

Rijks Museum, Hollanda'nın ulusal müzesidir. 1200'den günümüze 800 yıllık Hollanda tarihinin hikâyesini anlatmaktadır. 2013 yılında tamamen yenilenerek tekrar Rijks Museum

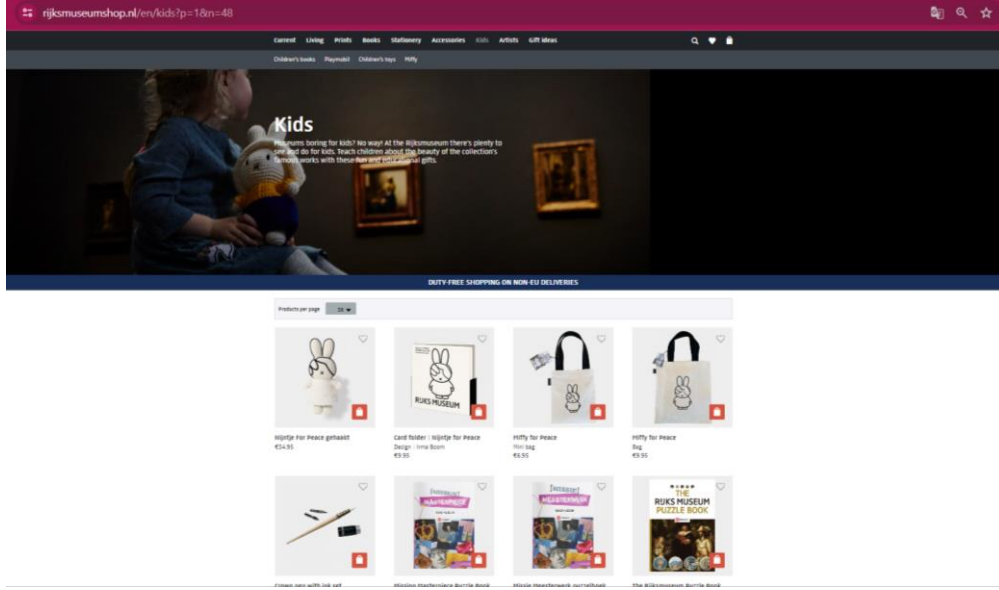
kapılarını halka açmıştır. Çarpıcı bir bina, harika iç tasarım, harika sergiler ve eserler, canlı etkinlikler, ziyaretçilerine sunduğu birçok güzel olanakla göze çarpmaktadır (www.rijksmuseum.nl/en).



Görsel 30. Rijks Museum ana giriş görüntüsü (Kaynak: www.rijksmuseum.nl/en).

Ulusal bir enstitü olarak Rijks Museum, Orta Çağ'dan itibaren Hollanda sanatı ve tarihine, Avrupa ve Asya sanatının önemli yönlerine dair temsili bir genel bakış sunmaktadır. Rijks Museum, sanat koleksiyonuyla ünlü olsa da aslında Hollanda tarihine odaklanmış bir müzedir; bu nedenle, farklı türden sanat eserleri ve el sanatları, her zamanki gibi ayrı galerilerde yer almıyor, ancak Hollanda'nın yaratıcı tarihini tasvir etmeyi amaçlayan kronolojik bir sırayla yan yana sergilenerek sunulmaktadır. Orta Çağ'dan 20. yüzyıla kadar uzanan bir milyon parçadan oluşan Rijks Museum koleksiyonu, resim, heykel, çizim, uygulamalı sanat eserleri, giysi ve tarihi belgelerden oluşmaktadır. Koleksiyonda dikkat çeken parçalar Rembrandt'ın The Night Watch, Johannes Vermeer'in The Milkmaid ve Vincent Van Gogh'un birkaç önemli tablosu dâhil olmak üzere dünyaca ünlü birçok sanat eserine sahip ve müzede kalıcı olarak sergilenmektedir. Ayrıca Goya ve Fra Angelico gibi uluslararası sanatçıların eserlerini de barındırmaktadır (arthipo, 2024).

Müzenin web sitesinin ulaşılabilirliği, sahip olduğu zengin koleksiyonu ücretsiz ve ulaşılabilir kılması, yine müzede bulunan eserlerle kişisel sanat kütüphaneleri oluşturulmasına olanak sağlamasıyla dikkat çekmektedir. Müze web sitesinden çocuklara yönelik müze deneyimini destekleyici ve müzeyi görmeye teşvik edici kitap ve hediyelik satışı yapılmaktadır (Görsel 31).



Görsel 31. Rijks Museum web sitesi ekran görüntüsü (Kaynak: www.rijksmuseum.nl/en).

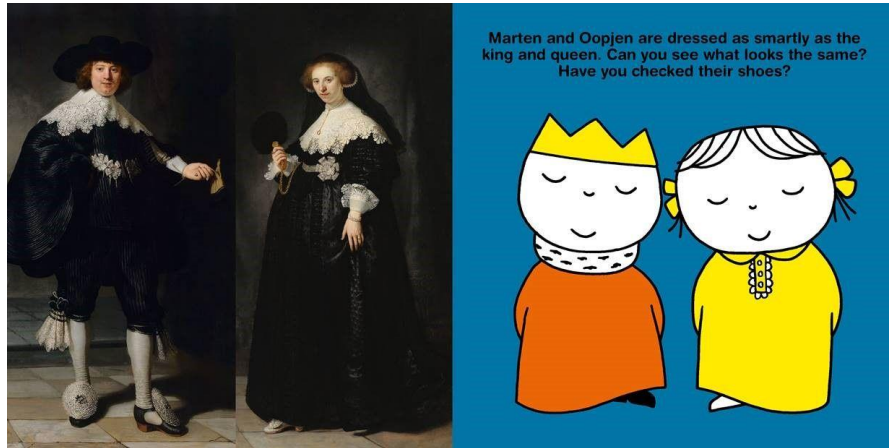
Miffy x Rembrandt kitabı Hollandalı çizgi karakter Miffy'nin Rembrandt Harmenszoon van Rijn'in ünlü eserleriyle bir araya geldiği bir resim kitabıdır. Kitap, Rembrandt'ın resimlerini inceleyen Miffy'nin bu eserleri canlandırmasını anlatmaktadır. İlk sayfada Rembrandt'ın bir eseri yer alırken diğer sayfada sadeleştirilmiş bir tasarım anlayışıyla yorumlanmış bir illüstrasyon çizime yer verilmiştir. Kitap, çocuklara sanat tarihine ve ünlü sanatçılara yönelik başlangıç seviyesinde bilgi sunarken, aynı zamanda onların hayal güçlerini kullanarak yaratıcılıklarını geliştirmelerini sağlamaktadır. Miffy karakteri çocukların sanat eserlerini daha yakından keşfetmelerine ve anlamalarına yardımcı olmaktadır.

Kitap ölçüleri ve boyutu açısından ele aldığımızda çocukların için tercih edilen ölçülerin kullanıldığı, kare boyutta taşınması kolay ve sert sağlam bir kapak tasarımına sahip olduğu görülmektedir. Kapak görselinde Rembrandt'ın yaptığı Gece Bekçileri tablosundan bir ayrıntıya yer verildiği Miffy karakterinin sırtı dönük ve dikkatle eseri inceliyor görüntüsü etkili ve eğlenceli bir tasarım olarak kendini göstermektedir (Görsel 32). Kapakta yuvarlak hatlı okunurluğu yüksek ve büyük punto yazı tercihi de yerinde bir tasarım olmuştur.



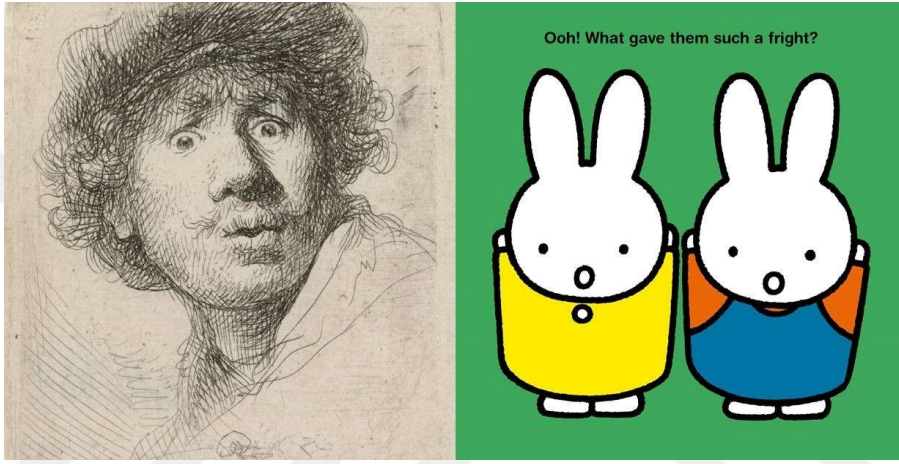
Görsel 32. Miffy X Rembrandt kitap kapağı (Kaynak: www.amazon.com.tr).

Miffy x Rembrandt çocukların sanata ilgi duymalarını teşvik ederken, aynı zamanda Hollandalı sanatçı Rembrandt'ın eserlerini keşfetmelerine olanak tanımaktadır. Kitap, çocukların sevdiği bir karakterle dikkatlerini çekerken, kültürler arası farkındalığı da artırmaktadır. Müzedeki eserlerin gerçek görsellerinin yanında animasyon bir karakter olarak çizimlerine yer verildiği görülmektedir (Görsel 33). Kitap ünlü bir karakterin yer almasıyla çocukların anlayacağı bir ifadeye çekilmektedir. Çizgi karakterin illüstrasyonlarında yalın bir anlatım tercih edilmiştir. Yapılan illüstrasyonlarda dikkat edilmesi gereken önemli nokta; resimlerin renkleri, konuyu açıklamasında, metindeki ifadelerle uygun olmalıdır (Erdal, 2007). Hazırlanan bu kitapta Barok dönemin karanlık koyu renklerine karşı canlı sıcak renklerle zıtlık oluşturularak dikkat çekilmesi yerinde bir tercih olmuştur.



Görsel 33. Miffy X Rembrandt iç sayfa tasarımı (Kaynak: www.amazon.com.tr).

Çocuk kitabı resimlemelerinde ifadelerin çocukların anlamasına uygun olması önemlidir. Bu ifadeler, çocukları meraklandırmalı, ilgisini çekmeli ve en önemlisi onları düşündürmelidir. Çocuklar, bu tür anlamlı ifadelerle karşılaştıklarında, sanat eserine daha hızlı bir bağ kurma eğilimindedirler (Özer, 2006, s. 430). Çocukların bildiği ve sevdiği bir karakterin seçilmesinin yine kitabın çocukların dikkatini çekmesi ve ilgisini uyandırmasında önemli bir etkisi olduğu düşünülmektedir. Müzede yer alan tabloların ayrıntılı ve incelikli çizimlerinin yanında ayrıntılardan arındırılmış sadeleştirilmiş bir illüstrasyon dilinin kullanılması uyumlu bir tasarım dili oluşturmuştur (Görsel 34).



Görsel 34. Miff X Rembrandt iç sayfa tasarımı 2 (Kaynak: www.amazon.com.tr).

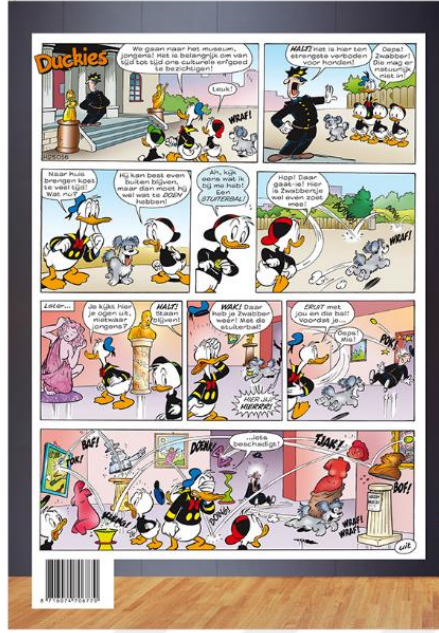
Donald Duck Rijks Museum isimli kitapta ünlü Disney çizgi karakterinin Rijks Museum'daki macerasını anlatmaktadır. Müzeye girmek isteyen Donald Duck ve arkadaşlarını görevli içeri almak istemiyor ve Donald Duck ve arkadaşları gizlice müzeye girerek müzeyi birbirine katarak eserlere zarar veriyor. Ünlü ve çocuklar tarafından sevilen bilinen bir çizgi karakterin yer aldığı çizgi roman olan bu kitap çocukların heyecanla okuyacağı bir macera sunmaktadır.

Kitap A4 boyutunda bir çizgi roman olarak tasarlanmıştır (Görsel 35). Kapakta karakterin adı ön plana çıkartılarak müzenin en çok ziyaret çeken ve ünlü eserlerinden biri olan Vermeer'in Süt Döken Kadın tablosu mizansen bir anlayışla karakterin sakar ve sürekli aksiliklere maruz kalan hali yansıtılarak, dikkat çekici ve eğlenceli bir kapak tasarımıyla sunulmuştur.



Görsel 35. Donald Duck kitap kapağı (Kaynak: www.amazon.com.tr).

Renkli çizimlerle bezeli ve içerisinde ünlü çizgi karakterlerinin olması çizgi romanların çocuklar tarafından daha fazla ilgiyle karşılanmasını sağlamaktadır. Bu sayede okuma alışkanlığı kazanmalarına da yardımcı olmaktadır. Karakterlerin zorlu mücadeleleri, dostlukları ve kazandıkları zaferler, çocukların empati yeteneklerini geliştirirken, kendilerini bu kahramanların yerine koyarak hayal dünyalarında eğlenceli bir yolculuğa çıkarmaktadır. Bu açıdan ele alındığında müze eğitiminde çizgi romanlara başvurulması ve bunu yaparken de ünlü çizgi roman karakterlerinin kullanılması yerinde bir tasarım anlayışını göstermektedir (Görsel 36).



Görsel 36. Donald Duck kitabı iç sayfa tasarımı (Kaynak: www.amazon.com.tr).

4.1.3 Tate Modern

İngiltere'nin Londra şehrinde 2000 yılında açılan Tate Modern, Bankside Elektrik Santrali'nin müzeye dönüştürülmesiyle kurulmuştur. Tate Modern, 2000 yılında açılan Tate grubunun dört üyesinden en genç üyesidir. Tate grubu, 19. yüzyıl şeker üreticisi Henry Tate'in adını taşıyan dört sanat müzesinden oluşmaktadır. Henry Tate, 1897 yılında Tate Britain'i kurmuştu. Tate Modern, eski Bankside Elektrik Santrali binasında yer alır ve Herzog & de Meuron tarafından tasarlanmıştır. Bu sanat galerisi, uluslararası modern ve çağdaş sanatı sergilemek amacıyla 1992 yılında Tate Mütevelli Heyeti tarafından oluşturulma kararı alınmıştır. Tate Modern, açıldığı günden bu yana 40 milyondan fazla ziyaretçi ağırlamış ve yılda beş milyonun üzerinde ziyaretçi çekmiştir (www.tate.org.uk).



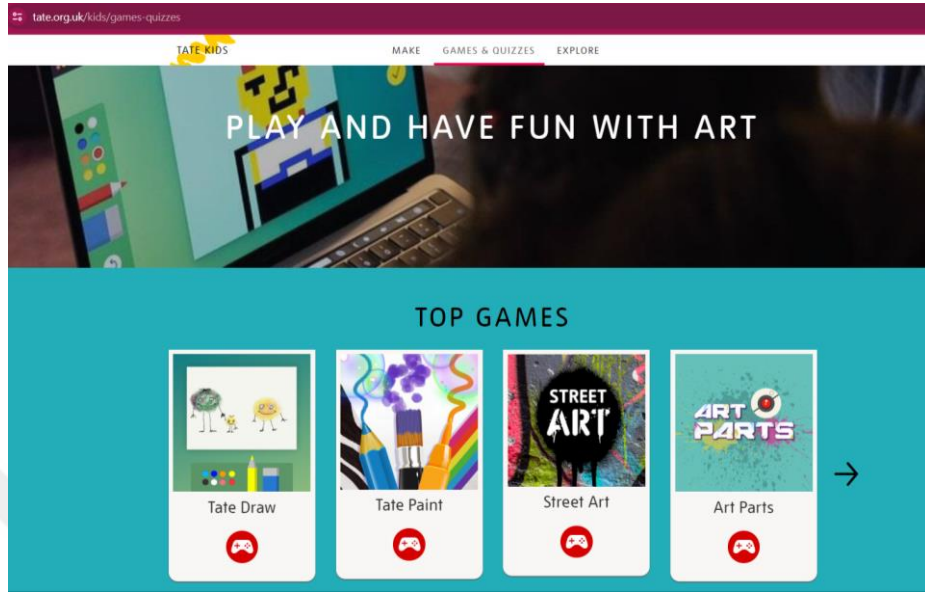
Görsel 37. Tate Modern Binası (Kaynak: en.wikipedia.org).

Tate Modern, 2000 yılında kentin sanatla ilişkisini değiştirerek vizyonunu, sanatı kent kültürünün bir parçası haline getirmek olarak değiştirmiştir. Tate Modern'in vizyonu web sitesinde şu şekilde ifade edilmektedir: “Sanatın tarihini ve geleceğini tüm karmaşıklığı ve çeşitliliğiyle takdir etmek, risk alabilir ama sanat üretimini ve derin akademik çalışmaları desteklemek büyük önem taşımaktadır. Bu vizyonun, ziyaretçilerimizle, binamızla, sergilerimizle, ödünç aldığımız eserlerimizle ve tüm dijital platformlarımızla bunu paylaşıyoruz” (www.tate.org.uk).

Tate Modern, bir müze ve sanat kurumu olarak, kültürü bir araya getirerek yeni sanatsal ifadeleri keşfetmeyi ve yeni sanatsal alanlar yaratmayı amaçlamaktadır. Her ne kadar ilk açıldığı zamanlarda büyük eleştirilere maruz kalsa da Tate Modern, vizyonunu gerçekleştirmek için sürekli sergiler düzenlemiş, çocuklara ve yetişkinlere yönelik sanatsal eğitim programları sunmuştur. Sürekli sergileri kendi ülkesinde yer alan sanatçılara yer veren kurum, kent kültürünü şekillendiren sanatçıları da desteklemektedir. Bu sayede hem kültürü geliştirmekte hem de vizyon ve misyonunu yerine getirmeyi başarmaktadır (Ökten ve Özden, 2020).

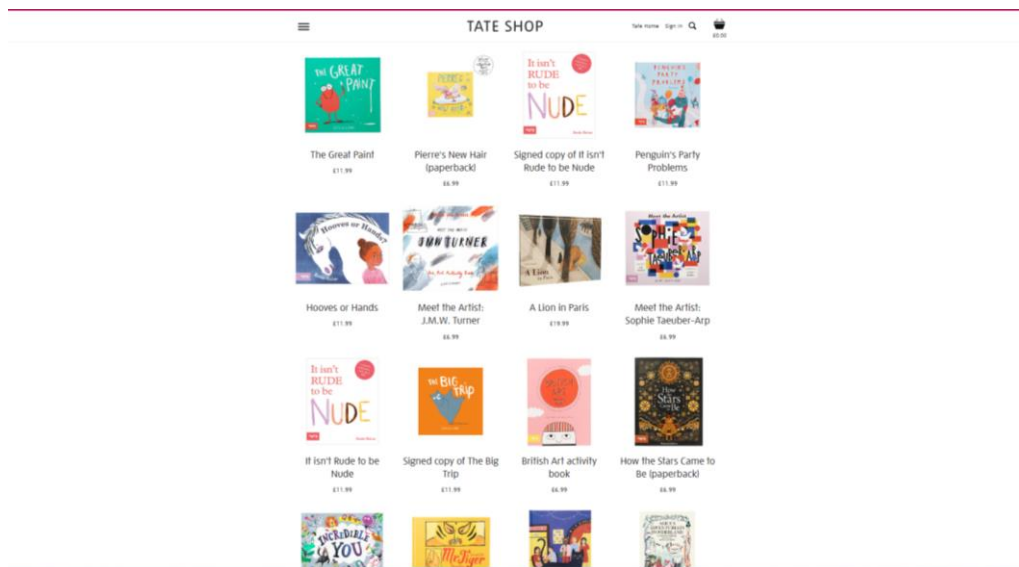
Tate Modern web sitesine girdiğinizde müze hakkında haberlere, çevrimiçi bilet satışına, sanatçılar ve eserler hakkında bilgilere, müzeden haberlere ve çocuklara yönelik Tate Kids sayfası dikkat çekmektedir. Tate Kids sayfasına gelindiğinde örnek etkinliklere, çevrimiçi

sanat oyunlarına ve daha pek çok alanda çocuklara ve müze ilişkisine destek sağlayacak kaynağa yer verildiği görülmektedir (Görsel 38).



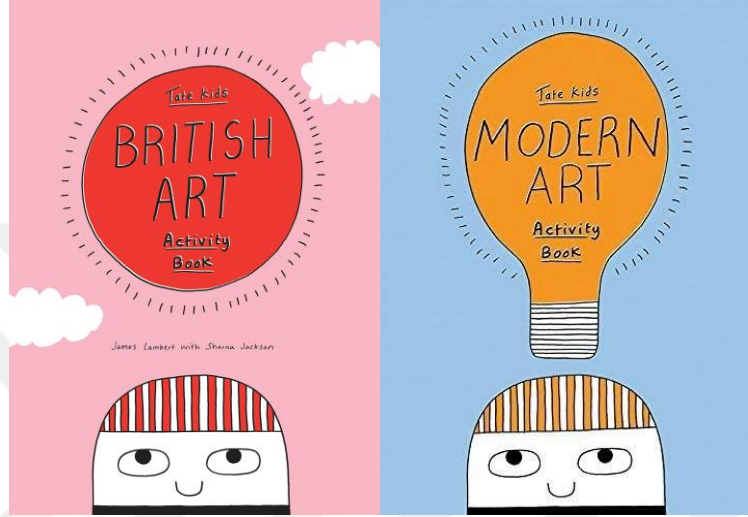
Görsel 38. Tate Kids web ara yüzü oyun ve eğlence bölümü (Kaynak: www.tate.org.uk).

Web sitesinde müzenin mağazasında yer alan ürünlerin satıldığı bir mağaza bölümü bulunmaktadır. Bu bölümde çocuklara yönelik müze kitaplarının olduğu ayrı bir bölüm yer almaktadır (Görsel 39). Müzede yer alan eserler ve sanatçılar hakkında hazırlanmış çocuklara yönelik kitapları bulunmaktadır. Aksesuar ve hediyelik eşyalar da ayrıca çocuklara yönelik hazırlanan bir bölümde yer almaktadır.



Görsel 39. Tate Modern online mağaza sayfa görüntüsü (Kaynak: www.tate.org.uk).

Tate Kids Books (British Art Activity and Modern Art Activity) başlıklı yayın İngiliz sanatının farklı dönemlerine ait eserlerle ilgili bilgiler veren ve okuyuculara sanatı keşfetmeleri için etkinlikler sunan bir etkinlik kitap serisidir (Görsel 40). Kitap, 8 ile 12 yaş arasındaki çocuklar için sanat eserleri hakkında bilgi edinebilecekleri, eserleri inceleyebilecekleri ve sanatsal teknikleri deneyebilecekleri aktiviteler sunmaktadır.



Görsel 40. Tate Kids etkinlik kitapları (Kaynak: www.amazon.com.tr).

Etkinlik kitabı, okuyuculara farklı renkleri ve uyumlarını aktivitelerle öğretmenin yanı sıra İngiliz ressamların portreleri hakkında bilgi edinmelerini sağlayarak sanatı keşfetmelerine yardımcı olmaktadır. Aynı zamanda, kendi portrelerini çizerek sanat deneyimlerini artırma imkânı da sunmaktadır. Bu kitap, çocukların sanat tarihini öğrenmelerine ve sanatsal yeteneklerini geliştirmelerine yardımcı olurken, hayal güçlerini ve yaratıcılıklarını da destekler. Tate Modern ziyareti sonrasında çocukların deneyimlerini pekiştirmek ve sınamak için önemli bir kaynak olarak değerlendirilmektedir (Görsel 41).



Görsel 41. Tate Kids Activity Book iç sayfa tasarımı (Kaynak: www.amazon.com.tr).

Her bölümde eser ve sanatçısı hakkında notlar dikkat çekmektedir. Bu bilgileri verirken lekesel ve vektörel unsurlarla yazılar desteklenmektedir. Seçilen yazı karakteri çocuksu el yazısı ile not alınmış hissi verilen bir tasarım tercih edilmiştir. Bu sayede daha göze hitap eden okuyucuyu yönlendiren bir tasarım anlayışı göze çarpmaktadır. Hedef kitlesi olan 7-12 yaş grubunun dikkatini çeken bir illüstrasyon anlayışının olması kitabın etkisini artırmaktadır. Etkinlikler ve oyunlar, sanatçının fikirlerini daha iyi anlamayı sağlayarak çocukları fotoğraf, karma teknik, heykel, kavramsal sanat, enstalasyon sanatı ve resim gibi çeşitli sanat etkinlikleriyle tanıştırmaktadır (Görsel 42).

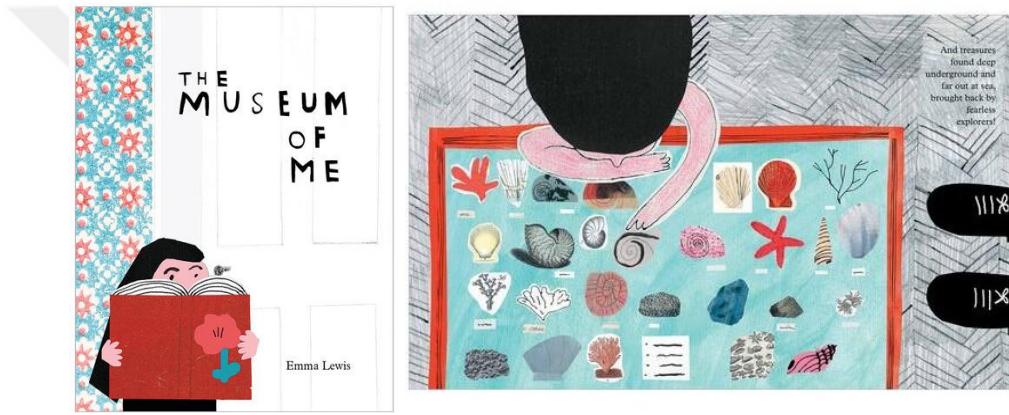


Görsel 42. Tate Kids Activity Book iç sayfa tasarımı 2 (Kaynak: www.amazon.com.tr).

The Museum of Me, 2017 Bologna Ragazzi ödülünü alan bir müze kitabıdır. Tate Modern tarafından yayınlanan Emma Lewis'in yazdığı bu kitap müze olgusu üzerine odaklanmaktadır. Müzenin koleksiyon oluşturma sergileme yani genel olarak müze tanımını

açıklayan ve kavranmasını sağlayan bir kitap olarak diğer incelenen müze rehber kitaplarından ayrılmaktadır.

Kitabın dış yapı (biçimsel) özellikleri açısından boyutlarının 21x25 dikdörtgen bir formda ve taşınılabılır ölçülerde olmasının yerinde olduğu görülmektedir. Kapakta kolaj tekniği kullanılmıştır. Yazının her harfinin farklı kalınlık ve genişlikte olması kolaj tekniğiyle örtüşmektedir. Geniş boşluklara yer verilmesi beyaz zemin üzerine siyah yazılması kapağın okunurluğunu desteklemektedir (Görsel 43). İç sayfa tasarımında, aynı kolaj tekniği devam ettirilerek müzenin toplayıcı ve bütünleştirici etkisinin illüstrasyon tekniğiyle bütünleştirici bir tasarım anlayışı oluşturmaktadır.



Görsel 43. The Museum Of Me (Benim Müzem) kitap kapağı ve iç sayfa tasarımı (Kişisel Arşiv).

Kolaj tekniği, çocuk kitaplarını daha neşeli, görsel açıdan etkili ve etkileşimli hale getirirken aynı zamanda genç zihinlerin sanat ve el becerilerini geliştirmelerine bir kapı aralamaktadır. Bu özgün illüstrasyon yöntemi, kural tanımayan, sonsuz tasarım imkanları sunan sınırsız malzeme seçenekleriyle birlikte gelmektedir. Her eklenen parça, yeni bir anlam katmanı oluşturur ve bu sayede görsel deneyim, derinlik kazanmaktadır. Kolajın özünde, sıradan malzemelerin sanatsal bir ifadeye dönüşmesi yatar, bu da gelenekselin dışında bir yaratıcılık serüvenine işaret etmektedir (Ersan ve Bayraktar, 2021, s. 1365).



Görsel 44. The Museum Of Me (Benim Müzem) iç sayfa tasarımı (Kişisel Arşiv).

4.1.4 Louvre Museum

Fransa'nın başkenti Paris'te yer alan Louvre Müzesi, 380 binden fazla sanat eserine sahiptir. Müze 35.000 eseri teşhire sunulmaktadır ve bu koleksiyon onu dünyanın en büyük sanat müzesi konumuna taşımaktadır. 73.000 metrekarelik bir alana yayılan bu devasa müzenin tamamını gezmek ve içindeki tüm eserleri görmek için en az iki buçuk ay gibi bir zaman dilimine ihtiyaç duyulmaktadır.

Yunan sanatları bölümünde, MÖ 2000 yılından MS 3. yüzyıla kadar olan döneme ait çiniler ve sanat eserleri bölümünde, orta çağdan günümüze uzanan süsleme sanatı örnekleri bulunmaktadır. Resim bölümünde ise, orta çağ Fransız ve Avrupa resim koleksiyonları sergilenmektedir. Louvre Müzesi'nde Fragonard, Rembrandt, Rubens, Titian, Poussin ve Jacques Louis David gibi ünlü sanatçıların eserlerine rastlamak mümkündür. Ayrıca, Winged Victory of Samothrace ve Venus de Milo gibi tanınmış heykeller de burada sergilenmektedir. Heykel bölümünde ise, 19. yüzyıl Fransız sanatının önemli eserleri yer almaktadır. Baron Edmond de Rothschild'ın 40.000'den fazla oyma resim, yaklaşık 3000 çizim ve 500 resimli kitaptan oluşan koleksiyonu da 1935 yılında Louvre'a bağışlanmıştır (www.istanbulsanatevi.com).

Müze, çeşitli kültürlerden gelen eserlerin ev sahipliğini yapmakta olup, farklı bölümleri bünyesinde barındırmaktadır. Mısır Eserleri bölümünde, Antik Mısır, Orta Krallık, Yeni Krallık, Roma, Bizans ve Kıpti'ye ait 50.000'den fazla eser sergilenmektedir. Afrodit

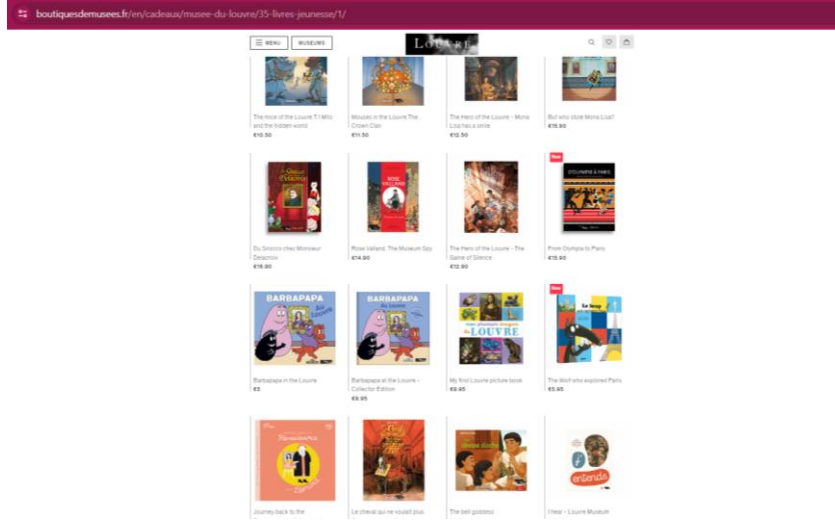
Heykeli ve Türk toplumuyla ilgili olan "Türk Banyosu" tasvirinin yaratıcısı Jean Auguste Dominique eserleri de burada bulunmaktadır. Müzenin kuzey kanadı olan Richelieu, 13. Louis tarafından yaptırılmıştır. Uzun yıllar ekonomi bakanlığı olarak kullanılan binanın birinci katında, Napoléon'un kaldığı odalar ve eşyaları sergilenmektedir. Bakanlığın başka bir yere taşınmasının ardından burası sanat galerisine dönüştürülmüştür. Mısır eserleri, Orta Çağ'dan 19. yüzyıla resim çalışmaları, Philip Pot'un mezarı ve Orta Doğu eserleri de bu bölümde sergilenmektedir (www.istanbulsanatevi.com).

İlk kamusal müze özelliği taşıyan müzenin avlusunda bir Piramid bulunmaktadır (Artun, 2006). Louvre Piramidi 20.6 metre yüksekliğe sahip, 603 adet eşkenar dörtgen ve 70 tane üçgen şeklinde pencereden oluşan bu camdan yapının ünü müzenin bazen önüne geçmektedir ve ikonik bir simgeye dönüşmüştür (Görsel 45).



Görsel 45. Louvre Müzesi (Kaynak: www.louvre.fr/en).

Müzenin zengin kütüphanesi, konferans salonu ve eğitim bölümü, eserlerin incelendiği ve yenilendiği laboratuvar ile sanat tarihi ve müzecilik konusunda eğitim veren Louvre Müze Okulu da dikkate değer unsurlardır. Louvre müzesi çocuklara yönelik eğitim ve basılı kaynaklarıyla da dikkat çekmektedir. Müze mağazası ve web sitesi üzerinden de bu kaynaklar satın alınabilmektedir (Görsel 46).



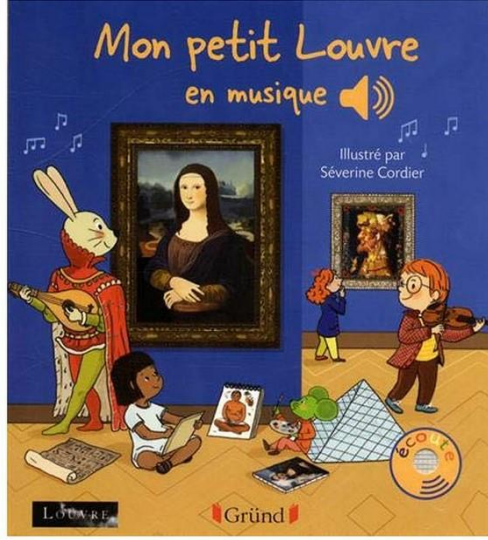
Görsel 46. Louvre Müzesi web sitesi çocuk kitapları bölümü (Kaynak: www.louvre.fr/en).

My Little Musical Louvre kitabı, Louvre Müzesindeki ünlü sanat eserlerinin resimlerini kullanarak, çocuklara müzik ve sanatın birleşimini sunan bir müze kitabıdır. Kitap, çocukların müzikal yeteneklerini keşfetmelerine ve müzikal duyarlılıklarını geliştirmelerine yardımcı olmak için tasarlanmıştır.

Kitabın içeriği, Louvre Müzesindeki ünlü eserlerin görsellerinden oluşmaktadır. Her sayfada ünlü bir tablo ve o eserle ilgili bir şarkı bulunmaktadır. Şarkılar, resimlerin konusuna ve duygusuna uygun bir şekilde seçilmiştir. Örneğin, "Mona Lisa" resmi için "Gioconda Smile" adlı bir şarkı seçilmiştir. Şarkıların notaları da verilmiştir ve çocuklar müzik aletleriyle bu notaları kullanarak şarkılara eşlik edebilmeleri sağlanmaktadır.

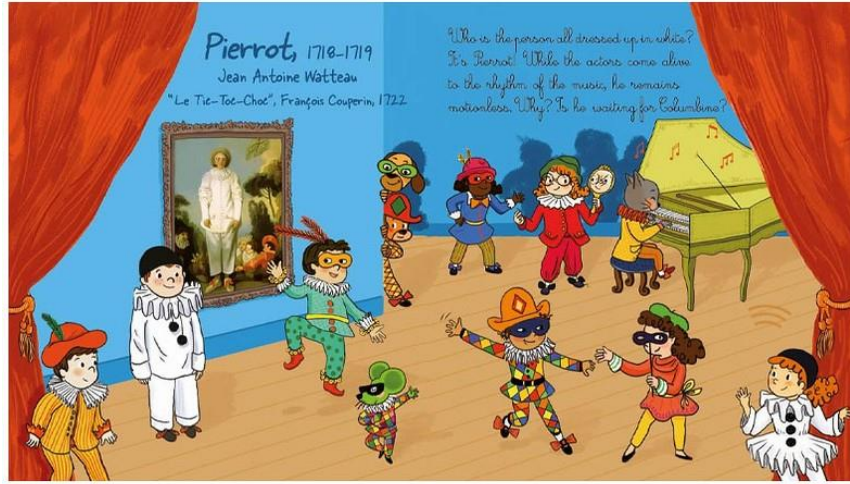
Kitap, çocuklara müzik ve sanatın birleşimi hakkında eğitici bir deneyim yaşatmayı hedeflemektedir. Her sayfada, müzikal bir kelime veya terim yer alır ve bu terimlerin anlamları kitabın sonunda açıklanmıştır. Böylece, çocuklar müzikal kelime dağarcıklarını da genişletebilmektedir.

Kitabın kapak tasarımı da oldukça başarılıdır. Renkli ve çekici merak uyandırıcı bir tasarıma oluşturulmuştur. Zeminde kullanılan renkle zıt bir yazı rengi seçilmesi okunurluğu desteklemektedir. Müzik ses ikonunun bulunması da ayrıca dikkat çekici ve yerinde bir tasarım olmuştur. Kitap boyutu da yaş grubuna uygun bir şekilde tasarlanmıştır, çocukların kitabı rahatlıkla taşıyabileceği ergonomik bir tasarım olmuştur (Görsel 47).



Görsel 47. Benim Küçük Louvre Müzikalim kitap kapağı (Kaynak: www.amazon.com.tr).

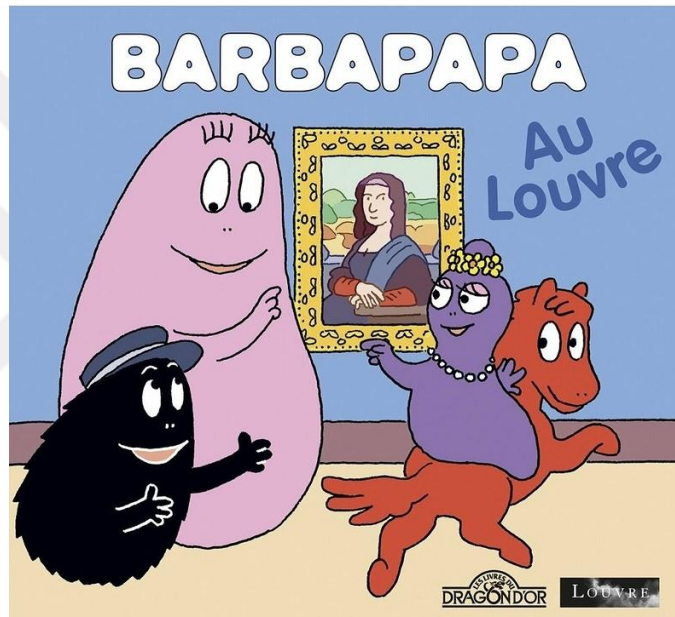
İç sayfa tasarımlarında illüstrasyonlarda renkli ve kalabalık bir müzikal gösteri ortamı yansıtılmaya çalışılmıştır. Gösteri merkezinde bir sahne görüntüsü yaratılarak sanki bir gösteriye dâhil olma duygusu da katılmıştır. Eserlerin görselleri orijinaline sadık kalınarak yansıtılmıştır. Bunun yanında yazı büyüklüğü yaş gruplarını düşünülerek büyük ve düzensiz el yazısı karakteri tercih edilmiştir (Görsel 48).



Görsel 48. Benim Küçük Louvre Müzikalim iç sayfa tasarımı (Kaynak: www.amazon.com.tr).

Barbapapa, Fransız yazar Annette Tison ve Amerikalı sanat tarihçisi Talus Taylor tarafından oluşturulan çocuk için müze kitabıdır. Kitap, Barbapapa ailesinin Louvre Müzesini ziyaret etmelerini ve dünyaca ünlü sanat eserlerini keşfetmelerini konu almaktadır. Barbapapa karakterleri, Mona Lisa, Venus de Milo ve İskender Lahdi gibi ikonik eserleri Louvre

Müzesinde keşfederken, çocuklara sanatın büyüleyici dünyasını tanıtmaktadır. Kitap, çocukların sanata olan ilgisini artırırken, aynı zamanda Louvre Müzesi ve içinde bulunan sanat eserleri hakkında bilgi edinmelerine yardımcı olmaktadır. Barbapapa karakterleri, çocuklar arasında popülerdir ve bu sevilen karakterler aracılığıyla müzeye ilginin artırılması amaçlanmaktadır. Kitap kapağında ünlü karakterlere ve müzenin en ünlü eserlerinden biri olan Mona Lisa tablosu görülmektedir. Kitabın adının yuvarlak hatlı ve karakterlerle uyumu etkili olmuştur. Ünlü tablonun orijinal görüntüsü yerine illüstrasyonunun yapılması bütünleştirici bir tasarım anlayışı oluşturmuştur. Kitap bir çizgi roman hissi uyandırarak müzeye ve kitaba olan ilgi ve merakı pekiştirici bir etki yaratmıştır (Görsel 49).



Görsel 49. Barbapapa Louvre Museum kitap kapağı (Kaynak: www.amazon.com.tr).

Louvre Müzesi'nde en ikonik eserlerden biri olan Leonardo Da Vinci'nin Mona Lisa tablosu, kitabın kapak tasarımı ve içeriğinde yer alarak çocukların Louvre Müzesi'ne olan ilgisini artırması hedeflenmektedir. Kitabın tasarımı ve içeriği, hedef kitlenin yaş aralığına uygun olarak belirlenmiştir. Özgün çizim tarzıyla dikkat çeken Barbapapa karakterleri, yalın ve belirgin bir anlatımı temsil etmektedir. Renklerin etkili kullanımıyla metinler, içeriğe uygun şekilde düzenlenmiş ve anlamlı bir bütünlük oluşturmuştur. Küçük yaş grupları için, insan karakterlerin yerine hayvanlar, bitkiler veya cansız varlıkların insansı özelliklerle donatıldığı karakterlerin daha çekici olduğu bilinmektedir. Bu nedenle, kitapta Barbapapa ailesi gibi hayal gücüyle şekillendirilmiş karakterlerin kullanılması, çocukların ilgisini çekmek için etkili bir yöntemdir (Kardaş ve Alp, 2013, s. 20). Barbapapa Au Louvre kitabında gerçekçi

ayrıntılı insan karakterleri yerine hayvan ve cansız varlıklara yer verilmiştir. Bu seçim, küçük yaş grubundaki çocukların daha çok hayal gücüne ve eğlenceli karakterlere ilgi gösterdiği bilgisinden hareketle yapıldığı düşünülmektedir. Barbapapa ailesi gibi renkli ve eğlenceli karakterlerin kullanılması, çocukların kitaba daha çok ilgi göstermesini ve sanat eserleriyle daha samimi bir ilişki kurmalarını sağlamaktadır. Bu şekilde, çocuklar sanatı keşfederken eğlenceli bir deneyim yaşamakta ve müze ziyaretlerine daha olumlu bir bakış açısıyla yaklaşmaktadırlar (Görsel 50).



Görsel 50. Barbapapa louvre museum iç sayfa tasarımı (Kaynak: www.amazon.com.tr).

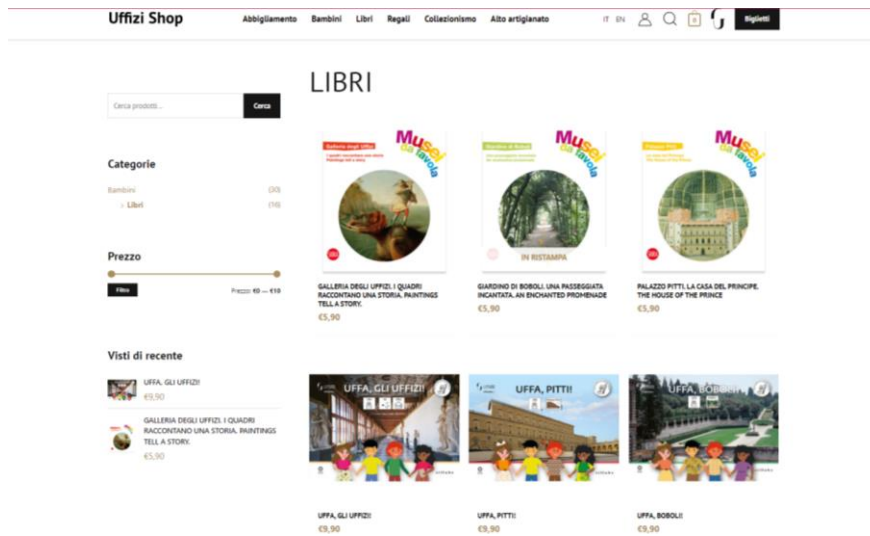
4.1.5 Uffizi Museum

Uffizi Galerisi, Floransa'da tarihi şehir merkezinde bulunan ünlü bir sanat müzesidir. İtalya'nın en önemli ve en çok ziyaret edilen müzelerinden biri olmasının yanı sıra barındırdığı eserlerle çok fazla sanatla ilgilenen yetişkin ve öğrenciyi kendisini ziyaret etmeye davet etmektedir. Çok katlı ve U şeklindeki müzede, dünyada bilinen ün yapmış sanatçıların eserleri sergilenmektedir. "Uffizi", İtalyanca "ofisler" demektir (vikipedi, 2024).



Görsel 51. Uffizi Museum (Kişisel Arşiv).

Dünyada en çok ziyaret edilen müzelerden biri olan Uffizi, zengin koleksiyonu ile çok fazla sayıda sanatseveri kendine çekmektedir. Müzeyi tam anlamıyla gezmek bir gün gerektirmektedir. Web sitesi üzerinden bilet satışı yapılmaktadır. Müzenin kat planının yer aldığı önemli eserlerinde altının çizildiği müze broşürünü web sitesinden ücretsiz indirilebilmektedir. Web sitesinin kullanımı pratik, müzeye dair tüm bilgi ve kaynaklara ulaşımı da kolaylıkla sağlanmaktadır. Web sitesinde çocuklara ve ailelere yönelik ayrı menü başlıkları da oluşturulmuştur. Müzenin mağazasının çevrimiçi satışı web üzerinden sağlanabilmektedir. Çocuklara yönelik müzeyi anlatan kitaplara ve engelli bireyler için hazırlanmış sembol ve işaretlerden oluşan kaynaklara buradan erişim bulunmaktadır (Görsel 52).



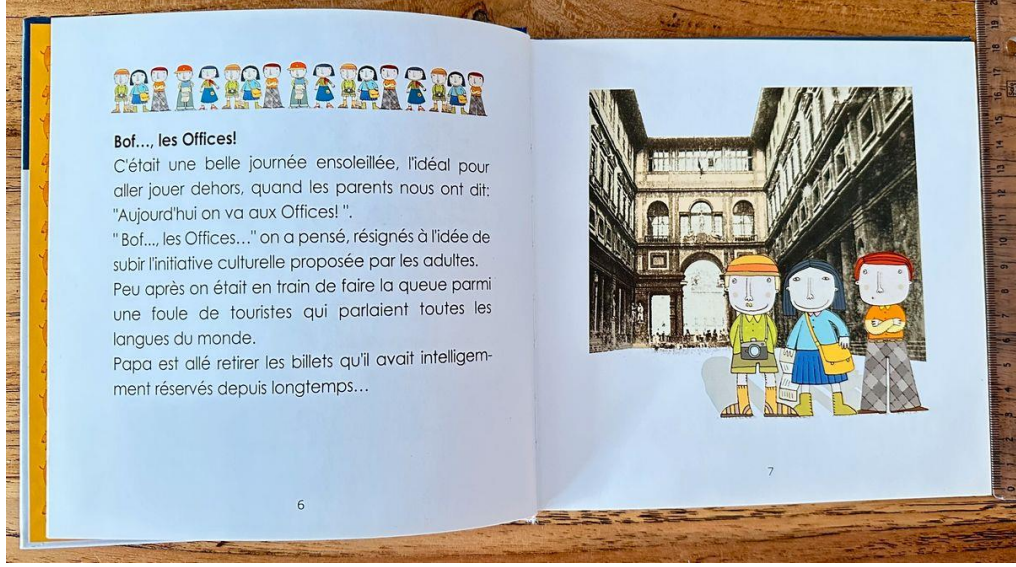
Görsel 52. Uffizi Shop çocuk kitapları bölümü (Kaynak: www.uffizi.it/en/the-uffizi).

The Uffizi Gallery in Florence, Uffizi müzenin anlatıldığı bu kitap küçük ziyaretçiler için sanatı sevdirmek için hazırlanmış bir rehber kitaptır. Küçük Ziyaretçiler için Harika Müzeler kitap serisinin bir parçasıdır. Büyüleyici sanat eserlerini anlatan ve takip edilmesi kolay açıklamalarla çocukların yaratıcılığını harekete geçirmek için hazırlanmıştır (Görsel 53). Kapakta başlık büyük ve el yazısı şeklinde yazılarak ön plana çıkartılmıştır. Floransa yazısı başka renk yazılarak vurgu yapıldığı görülmektedir. Alt kısımda sanki bir çocuğun elinden çıkmış gibi dizili portreler göze çarpmaktadır. Kitap 18x18 boyutunda ve sert kapak olarak hazırlanmıştır.



Görsel 53. The Uffizi Gallery İn Florence kitap kapağı (almanca dilinde) (Kişisel Arşiv).

Kitabın iç sayfa tasarımında ilk sayfada yazılı açıklamalara yer verilirken diğer sayfada sanat eserinin görseline yer verildiği görülmektedir (Görsel 54). Her sayfada müzede yer alan başka eser ve onunla ilgili bilginin yer aldığı kaynak bir rehber kitap olarak çocuklara sanat eserinin en basit anlaşılır haliyle sunulmaya çalışılmaktadır.



Görsel 54. The Uffizi Gallery İn Florence kitabın iç sayfa tasarımı (Kaynak: www.leboncoin.fr)

4.1.6 İstanbul Arkeoloji Müzeleri

İstanbul Arkeoloji Müzeleri, Eski Şark Eserleri Müzesi ve Çinili Köşk Müzesi olmak üzere üç ayrı mekândan oluşmaktadır. Bu müzeler, Osmanlı İmparatorluğu döneminde farklı medeniyetlere ait zengin eserlerin bir araya getirilmesiyle oluşturulmuştur. İstanbul Arkeoloji Müzeleri, Fatih Sultan Mehmet zamanında Aya İrini Kilisesi'nde bulunan arkeolojik ve kültürel eserlerin sergilenmesi için kurulmuştur, zira kilisede yeterli alan bulunmamaktaydı. Çinili Köşk ise bu yapılar arasında en eski olanıdır ve MÖ 1472'de inşa edilmiştir. Bu müzede özellikle çini ve seramik eserler sergilenmektedir. Eski Şark Eserleri Müzesi ise 1883 yılında Sanayi Nefise Mektebi olarak kurulmuş ve daha sonra eski Doğu eserlerinin sergilendiği bir müzeye dönüştürülmüştür (İstanbul Arkeoloji Müzeleri, 2024). İstanbul Arkeoloji Müzeleri binası, dünya çapında nadir bulunan müze yapılarından biridir. 1891'de ziyarete açılan bu yapı, İstanbul'daki Neo-Klasik mimarinin en etkileyici örneklerinden birini sunmaktadır. Binanın görkemli cephesi, dikkat çekici bir mimari tarzıyla süslenmiştir. Uzun bir cephede yer alan geniş merdivenler, iki girişe erişimi sağlar ve dörder sütun ve alınlıklarla süslenmiş, adeta bir tapınağı andıran bir görünüm sergilemektedir (kulturportali, 2024).

Osman Hamdi Bey gibi bir arkeolog, müzeci ve ressamın liderliğinde, müzecilik ülkemizde köklü bir kurumsallaşma sürecine girmiştir. Özellikle Cumhuriyet döneminde, bu alandaki gelişim ve ilerleme büyük önem kazanmıştır. Osman Hamdi Bey'in Aya İrini Kilisesi'ndeki göreviyle başlayan süreç, Çinili Köşk ve Eski Şark Eserleri Müzesi'nin yenilenmesiyle

devam etmiş, İstanbul Arkeoloji Müzeleri ve eski adıyla Güzel Sanatlar Okulu'nun kurulması gibi adımlarla modern müzeciliğin ülkemizdeki yükselişine büyük katkı sağlamıştır (Kervankıran, 2014, s. 356).



Görsel 55. İstanbul Arkeoloji Müzeleri avlusu (Kaynak: muze.gov.tr)

İstanbul Arkeoloji Müzeleri, Türkiye'nin en büyük şehirlerinden birinde önemli arkeolojik eserlere ev sahipliği yapmaktadır. Müzenin Kültür ve Turizm Bakanlığına bağlı bir web sitesi bulunmaktadır. Web sitesinden müze hakkında genel bilgilere ulaşılabilmektedir. Çocuklara yönelik hazırlanmış kaynak bilgi ya da basılı kaynaktan söz edilmemektedir. İncelenen Dünyaca ünlü müzelerin web sitelerinde çocuklara yönelik pek çok ayrıntı göze çarparken İstanbul Arkeoloji Müzelerinde bu ayrıntıya rastlanamamıştır (Görsel 56).



Görsel 56. İstanbul Arkeoloji Müzeleri web sitesi (Kaynak: muze.gov.tr)

Osman Hamdi Bey'in Hazinesi (İstanbul Arkeoloji Müzeleri), Lider Hepgenç tarafından hazırlanan bu kitap etkileşimli bir müze gezisi nasıl olmalıdır sorusuna cevap vermektedir. Kitabın kapağında da bu ibareye yer verilmiştir. Kitap sohbet eder gibi bir akışla akıp gitmektedir. Bazı sayfalarda sorular ve etkinliklerle etkileşimli bir okuma yapmaya davet etmektedir. Kitap müzeye girişten itibaren neler göreceğinin resmini çizen bir akışla rehber bir kitap olması açısından da etkili bulunmuştur. Kitabın dış yapı özellikleri 21x23 boyutlarında 8-12 yaş grubu için uygun ölçülerde taşınabilir boyutlardadır. Kapakta farklı renklerle ifade edilen başlıklar belirli bir hiyerarşi sağlamaktadır ve yaş grubuna uygun bir yazı karakteriyle tasarlanmıştır.



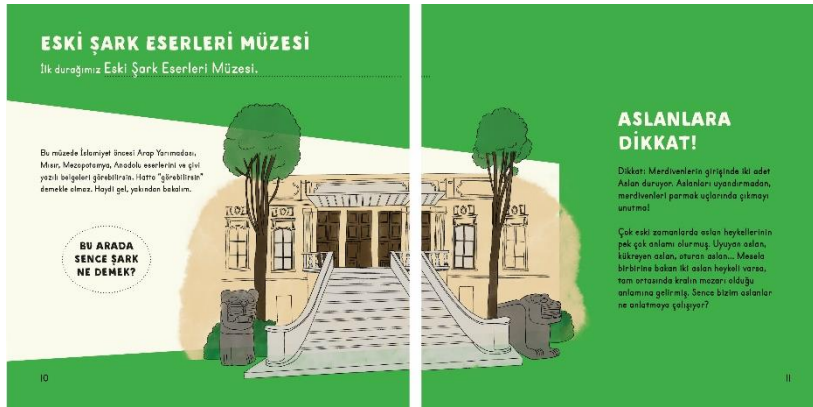
Görsel 57. Osman Hamdi Bey'in Hazineleri İstanbul Arkeoloji Müzeleri ön ve arka kapağı (Kişisel Arşiv).

Müzedeki drama etkinlikleri kullanılarak ve güdülenme sağlayarak müzeyi gezdirmeyi hedefleyen bu kitap müzeye gelmeden önce çocukların müzeyi daha kolay anlamasını sağlamaktadır. Arkeoloji ile ilgili terim ve kavramlarında eğlenceli etkinlik ve görsellerle anlatılmaktadır. Kitapta müzeyi kuş bakışı gösteren çizime yer verilmiştir. Burada hangi bölümlerin yer aldığına dair bilgiler bulunmaktadır (Görsel 58). Bu sayede müzenin bölümlerine nasıl gidileceği nasıl bir yol izlenmesi gerektiği hakkında da fikir verilmektedir.



Görsel 58. Osman Hamdi Bey'in Hazinelei İstanbul Arkeoloji Müzeleri iç sayfa tasarımı (Kişisel Arşiv).

İllüstrasyon tekniğinde sadeleştirilmiş bir anlayışla daha leke ve form ilişkisinin tercih edildiği görülmektedir. Ersan ve Bayraktar'ın (2021) çalışmasında çocuk kitaplarında tercih edilen renklerin önemi ve sağladığı fayda açıklanmaya çalışılmıştır. Yeşil ve tonlarının kullanımı doğal bir görünüm yansıtırken, kırmızı, turuncu ve sarı gibi sıcak renklerin kullanımı ılımlı bir atmosfer yaratılmasına katkıda bulunacağına altı çizilmiştir. Tipografi kullanımında okunurluğa dikkat edildiği, renk ve tipografinin uyumlu olduğu görülmektedir.



Görsel 59. Osman Hamdi Bey'in Hazinelei İstanbul Arkeoloji Müzeleri iç sayfa tasarımı 2 (Kişisel Arşiv).

İncelenen kitaplar, müze deneyimini merkeze alan bir tema üzerine odaklanmaktadır. Bu kitaplarda, genellikle dolaşan ya da kaybolan ünlü bir karakter etrafında şekillenen hikâyeler kullanılmaktadır. Hikâyeler, müze ziyaretini ve içerisindeki eserleri tanıtmak için bu karakterlerin maceraları üzerinden gelişmektedir. Müzedeki en dikkat çekici eserler, özellikle dünyaca bilinen ünlü eserler daha detaylı bilgiler sunularak anlatılmaktadır. Genel

olarak hikâyede bu eserler üzerinden ilerlemektedir. Böylece müzeyi tanıtıcı olan ve müzeye ziyaretçi çeken de bu eserler hakkında daha çok bilgi verilmesidir.

Gör÷lmektedir ki kitapların temel amacı, genellikle çocukları müzeye çekmek ve onları müzeyi ziyaret etmeden önce meraklandırmak ve bu merakı artırarak müze ziyaretlerini daha anlamlı hale getirmektir. Yazarlar, okuyucuları müzenin içinde yaşanan deneyimi keşfetmeye teşvik etmeyi ve sonrasında da okuyucular ile müze arasında güçlü bir bağ kurmayı hedeflemektedir.



5. BÖLÜM: “MÜZEDEYİM: ERİMTAN ARKEOLOJİ VE SANAT MÜZESİ” ÇOCUKLARA YÖNELİK MÜZE TANITIMINI DESTEKLEYİCİ REHBER KİTAP UYGULAMASI

Arkeoloji ve sanat müzelerinin hazırladığı çocuklara yönelik basılı kaynaklar, tarih, arkeoloji ve sanat gibi konuları onların ilgisini çekici ve eğlenceli bir şekilde sunmayı amaçlar. Bu araştırma doğrultusunda incelenen basılı kaynakların ışığında uygulama için “Müzedeyim: Erimtan Arkeoloji ve Sanat Müzesi” için 7-12 yaş grubu çocuklara yönelik müzeyi anlatan, öne çıkan eserler hakkında ayrıntılı bilgilerin olduğu, etkinliklerle müzede öğrenilen bilgilerin pekiştirilebileceği bir rehber kitap hazırlanmıştır.

Tezin bu bölümünde hazırlanan rehber kitabın tasarım sürecine ve hazırlanan rehber kitabın değerlendirilme süreci anlatılmaktadır.

5.1 Erimtan Arkeoloji ve Sanat Müzesi

Müze gezileri, 7-12 yaş aralığındaki çocuklar için benzersiz bir eğitim deneyimi ve ortamı sunmaktadır. Bu yaş grubu çocukların dünyayı keşfetme, meraklarını geliştirme ve öğrenme konusunda heveslerinin zirvesinde oldukları bir dönemdir. Müzeler, çocukların tarih, sanat, bilim ve kültür gibi konularda somut görseller ve kanıtlarla öğrenme sağlayarak, sınıf ortamının ötesinde kalıcı bir deneyim kazandırmaktadır. Bu deneyimler, çocukların hayal güçlerini açarken ve onlara ilham verir, böylece dünyayı farklı perspektiflerden görmelerini ve yaşam boyu öğrenme tutkusunu edinmelerini sağlamaktadır.

Arkeolojik eserler ve sanat eserleri, geçmiş medeniyetlerin ve sanatçıların yaşam tarzlarını, inançlarını ve yaratıcılıklarını anlamalarına yardımcı olmaktadır. Onların ürettikleriyle geçmişle günümüzü anlamlı bir köprüyle ilişkilendirerek birleştirebilmektedir. Arkeoloji ve Sanat Müzeleri aynı zamanda çocuklara yaratıcı düşünme becerilerini geliştirme fırsatı tanımaktadır. Bu bağlamda araştırma 7-12 yaş grubunun merak ve ilgisinin yüksek olduğu düşünülerek, Arkeoloji ve sanat müzesinin geçmiş ve günümüz bağlantısında etkili bir kılavuz olacağından yola çıkılarak oluşturulmuştur. Bu yaş grubunun dikkat ve algısını toplama süresi düşünülerek, barındırdığı eser ve büyüklük de göz önüne alınarak Erimtan Arkeoloji ve Sanat müzesi bu araştırmanın uygulaması için seçilmiştir (www.erimtanmuseum.org).



Görsel 60. Erimtan Arkeoloji ve Sanat Müzesi (Kişisel Arşiv).



Görsel 61. Erimtan Arkeoloji ve Sanat Müzesi giriş katı (Kişisel Arşiv).

Müze ana girişi asma bir kattan oluşmaktadır. Bu katta U çizerek gezdiğinizde sonrasında sizi merdivenlerle ana sergi salonuna yönlendirmektedir. Ana sergi salonunun çeşitli sergileme yöntem ve araçlarıyla pek çok duyuya hitap eden bir ortam oluşturulmuştur. Merdivenlerden inip sola döndüğünüzde yüksek bir duvar ve üzerinde bir fresk sizi karşılamaktadır. Bu freskin bazı kısımlarına ekran yerleştirilmiştir (www.erimtanmuseum.org).



Görsel 62. Erımtan Arkeoloji Ve Sanat Müzesi ana sergi salonu (Kişisel Arşiv).

Seçilen müze, araştırmanın uygulanması için uygun görülen bir Arkeoloji ve Sanat Müzesi'dir. Bu müze, içinde bulunan geniş ve çeşitli koleksiyonuyla 7-12 yaş grubunun dikkat süreleri için idealdir. Müzede öne çıkarılan 9 eser, özellikle seramik eserler, öğrencilerin rehber kitaplar aracılığıyla daha etkili bir şekilde öğrenmelerine olanak sağlayacağı düşünülmüştür. Öğrencilerin yaş seviyesine uygun olarak hazırlanan bu kitap sayfa sayısı açısından da dikkatle hazırlanmıştır. Müzedeki eserler hakkında bilgiler verilirken kurulan cümlelerin kelime sayılarına ve içerisinde yer alan sanat ve arkeoloji terimlerine dikkat edilmiştir. Kitabın sonunda sözlük oluşturularak bilinmeyen kelimeler için de çözüm üretilmiştir.

5.2 “MÜZEDEYİM: ERİMTAN ARKEOLOJİ VE SANAT MÜZESİ” Adlı Kitabın İçeriği

Müzedeyim: Erımtan Arkeoloji ve Sanat Müzesi rehber kitabı, müzede öne çıkan eserler üzerine odaklanarak müze deneyimini zenginleştirmeyi amaçlayan bir kaynaktır, özellikle 7-12 yaş aralığındaki ziyaretçiler için tasarlanmıştır. Bu rehber kitabın amacı, müzeye gitmeyi düşünen genç ziyaretçilerin ilgisini çekmek ve onların müzeyi daha derinlemesine keşfetmelerini sağlamaktır. Sayfa tasarımları ve içerikleri de bu doğrultuda şekillendirilmiştir.

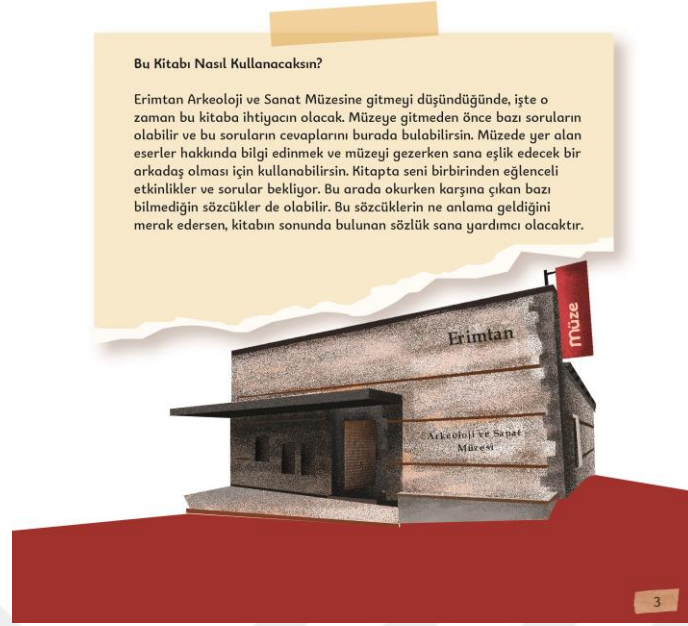
İçerik yazılarında metinler için uzman görüşleri alınmıştır. Yaş grubunun gelişim özellikleri düşünülerek bir cümledeki kelime sayıları ona göre sınırlandırılmıştır. Uzun cümleler

gözden geçirilerek daha kısa anlaşılır metinlere dönüştürülmüştür. Seçilen kelimelerde, yaş grubunun özelliklerine dikkat edilerek daha somut anlaşılır bir ifade dili kullanılmıştır. Metinlerde yer alan yabancı köklü kelimeler ve özel sanat terimleri için kitabın sonunda sözlük oluşturulmuştur.

Rehber kitapta, müzede mutlaka görülmesi ve incelenmesi gereken öne çıkan eserler detaylı olarak görsel ve metinlerle anlatılmıştır. Bu eserler, çocukların dikkatini çekecek şekilde tasarlanmış ve müze deneyimini daha anlamlı hale getirmek için özenle açıklanmıştır. Ayrıca, rehber kitapta müzenin konumu, çevresindeki diğer müzeler, müzenin türü ve içeriği hakkında bilgilere yer verilmiştir. Bu bilgilerle, ziyaretçilerin müzeyi daha iyi anlamalarını sağlayarak gezilerini daha keyifli ve öğretici hale getirilmesi amaçlanmaktadır.

Rehber kitap, sadece müzede bulunan eserlere odaklanmakla kalmayıp aynı zamanda çocukların müze ziyaretini daha kapsamlı bir deneyim haline getirmek için ek bilgiler sunmaktadır. Bu kaynak kitap, çocukların sanat ve arkeolojiyle ilgili ilgilerini artırmayı ve kültürel mirası daha derinlemesine keşfetmelerini teşvik etmeyi hedeflemektedir. Bu şekilde, müzeye gelen genç ziyaretçilerin öğrenme ve keşfetme deneyimleri en iyi şekilde desteklenmiş olmaktadır.

Kitabın ilk sayfalarında nasıl kullanılabileceğiyle ilgili açıklayıcı bir metne yer verilmiştir. Bu kısmın oluşturulmasında Müze alanında uzman Ceren Güneröz'den görüş alınmıştır. Nasıl kullanılacağı, nelere yer verildiği gibi, nelere ihtiyaç duyulabileceğinin de düşünülerek bu kısımda açıklama olarak yazılması gerektiği yönünde fikirlerini iletmış ve bu doğrultuda bu bölüm hazırlanmıştır (Görsel 63).



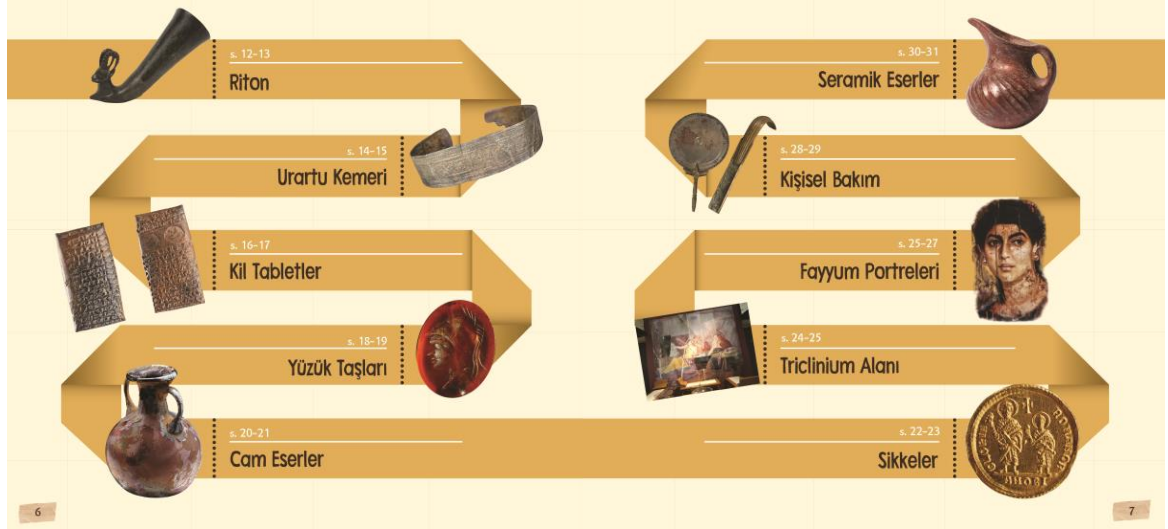
Görsel 63. Giriş bölümünün yer aldığı sayfa tasarımı

Sonrasında, müzenin bulunduğu yeri gösteren ve çevresindeki diğer müzelerinde yer aldığı bir harita bulunmaktadır. Haritanın üzerinde müzeler küçük notlar şeklinde yer alırken Erimtan Arkeoloji ve Sanat Müzesi daha büyük ve ayrıntılı olarak yer almaktadır. Erimtan Arkeoloji ve Sanat Müzesinin adresi, ziyaret saatleri, telefon ve mail adresi gibi iletişim bilgileri de bulunmaktadır. Bu harita ile müzenin konumu hakkında daha net bir fikir sağlanmakta ve ziyaretçilere, müze ziyaretine ek olarak çevredeki diğer müzelere de zaman ayırma fırsatı sunulmaktadır (Görsel 64).



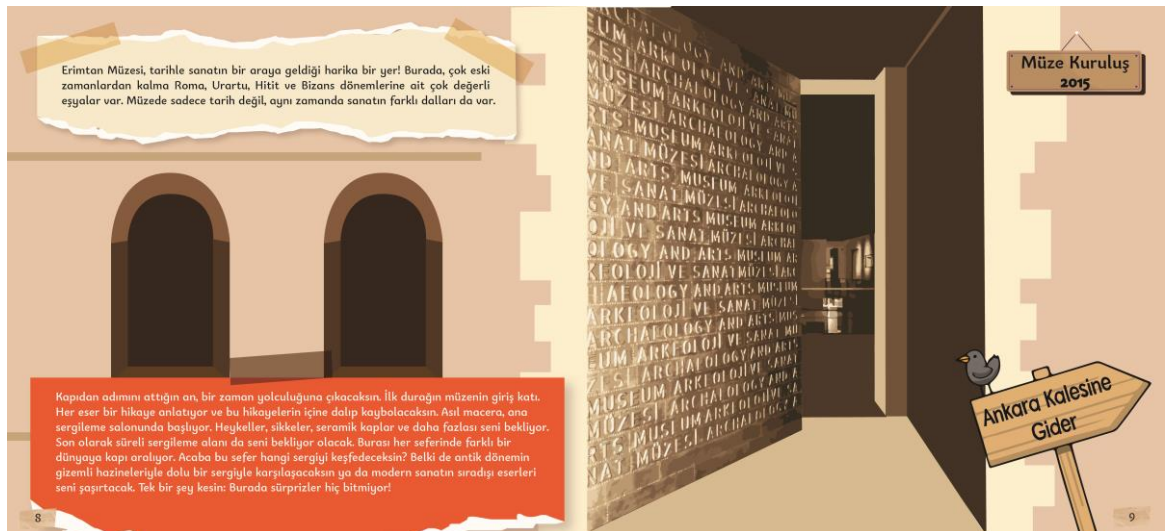
Görsel 64. Çevredeki müzeler haritası sayfa tasarımı görüntüsü.

İçindekiler sayfası, bir kitabın veya belgenin önemli bir bileşenidir çünkü okuyucuya içeriğin yapısını ve içeriğin akışını önceden gösterir. İçindekiler, başlıkların ve alt başlıkların listesiyle birlikte bölümlerin ve konuların sıralı bir şekilde sunulmasını sağlamaktadır. Bu nedenle, içindekiler sayfası okuyucular için kitapta gezinmeyi kolaylaştıran bir rehber niteliğindedir. Bu kitap için de müzede gezerken önünde bulunduğu eserin olduğu sayfayı bulmakta rehberlik görmesi beklenmektedir.



Görsel 65. İçindekiler sayfa tasarımı görüntüsü.

Müzenin kapısının görüldüğü sayfada, müze hakkında açıklamalara yer verilmiştir. Bu bölümde müzenin kuruluşu ve bulunduğu çevrede tasvir edilmektedir. Müzede ziyaretçiyi nelerin beklediği de bu kısımda açıklanmaya çalışılmıştır (Görsel 66).



Görsel 66. Müzeye giriş sayfa tasarımı görüntüsü.

Artık müzeye giren ziyaretçi, geniş bir açıdan müzeyi görmektedir. Bu sayfada, arkeoloji ve sanat müzesini ilk kez ziyaret eden genç ziyaretçiler için tanımlar ve açıklamalar bulunmaktadır. Müzenin farklı bölümleri ve hangi noktalara dikkat edilmesi gerektiği, ziyarete nereden başlanması gerektiği gibi konular bu bölümde açıklanmıştır (Görsel 67). Buradaki bilgiler, müzenin yapısını ve içeriğini daha iyi anlamalarına yardımcı olacak şekilde düzenlenmiştir. Yeni ziyaretçiler için rehber niteliğinde olan bu bölüm, müze deneyimini daha anlaşılır ve keyifli hale getirmeyi amaçlamaktadır.



Görsel 67. Arkeoloji ve sanatla ilgili sayfa tasarımı görüntüsü.

Rehber kitap müzenin nasıl gezilmesi gerektiğiyle ilgili bir rota da sunmaktadır. Bu rota doğrultusunda ilk durak dağ keçisi formuna sahip Riton'dur. Riton'lar, genellikle hayvan başı veya fantastik figürler şeklinde tasarlanmış, eski seremonilerde sıvı dökmek veya içmek için kullanılan törensel kaplara verilen isimdir. Bu kaplar, MÖ 2. binyılın başlarına kadar uzanan Minoan kültüründen, Antik Yunan ve Pers medeniyetlerine kadar çeşitli kültürlerde yaygın olarak kullanılmıştır. Getty Müzesi'ndeki bir geyik şeklindeki Parthian dönemi Riton dikkat çekici bir örnek olarak gösterilebilir. Bu eser, yalnızca sanatsal değeriyle değil, aynı zamanda üzerindeki yazıtlar ve teknik özellikleriyle de dikkat çekmektedir. Yazıtların yeni yorumları ve iç kısmının endoskopik incelemesi, bu Riton'un tarihini ve kültürel bağlamını daha iyi anlamamıza yardımcı olmaktadır (Canepa, 2021, s. 13).

Riton ile ilgili bilgiler ve açıklamaların bulunduğu bu sayfada etkileşim için ziyaretçilere sorular yöneltilmiştir. Bu sayede Riton'u hayal etmesi ve bu konuda düşünce geliştirmesi

Ritonların tasarımları, döneminin sanat anlayışını ve dini inanışlarını yansıtır. Her bir riton mitolojik hikâyeleri, tanrıları, kahramanları veya doğal dünyanın unsurlarını betimleyebilir. Bu tasarımlar, o dönem insanlarının inançlarını, değerlerini ve estetik zevklerini anlamamıza yardımcı olur.

Sen Riton'dan ne içmek isterdin?

Törenlerde kullanılan içecek kabıdır. Hayvan boynuzundan içki içme geleneğinden doğmuştur. Hititçe yazılı metinlerde ritonların altın, gümüş, bronz, pırlam toprak, ağaç ve taştan üretildikleri geçmektedir. Sergilenen, örnek dağ keçisi formulu bronz bir ritondur.

Hayvan Başlı Bronz Törensel İçki Kabi RİTON
Akhamenid Pers, M.Ö. 500-400

RİTON

12

13

Sonraki durak Urartu Kemerî'dir. Bu bölümde, kemer üzerindeki desenler ve figürlere odaklanan özel bir içerik hazırlanmıştır. Urartu bronz kemerleri, zengin bir repertuar içeren çeşitli sahneler ve motiflerle süslenmiştir. Bu kemerlerde sıkça işlenen sahneler arasında savaş ve av sahneleri, fantastik yaratıklar, tanrılar ve çeşitli bitkisel ile geometrik motifler bulunmaktadır. Figürler ve motifler, kemer yüzeyine tekrar eden şekilde işlenmiştir. Bu motifler arasındaki ayrımı sağlamak için yatay veya dikey bantlar ile çeşitli süsleme unsurları kullanılmıştır. Kemerler, günümüzde moda dünyasında da önemli bir yere sahiptir ancak Urartu toplumunda, ekonomik güce sahip kişilerin mezarlarına konularak, o dönemdeki kemer kullanım alışkanlığının önemli bir göstergesi olarak kabul edilmiştir (Ergürer, 2014, s. 244). Sayfada, Urartu Kemerî'ni daha yakından incelemek için yüksek çözünürlüklü görsellere yer verilmiştir. Ayrıca, ziyaretçilerle etkileşim sağlamak amacıyla sayfada boyama etkinliği de bulunmaktadır. Bu etkinlikler, ziyaretçilere kemerin detaylarını keşfetme ve kendi yaratıcılıklarını kullanarak eğlenceli bir deneyim yaşama fırsatı sunmaktadır (Görsel 69).



Görsel 69. Urartu Kemerleri sayfa tasarımı görüntüsü.

Çivi yazısı, bir dil değil, eski Mezopotamya kültürlerinde kullanılan bir yazı biçimidir. Çivi yazılı kil tabletler, ilk kez Mezopotamya'da ortaya çıktı ve kitabın ilk halini oluşturmuştur. Bu tabletler, Sümerli tüccarlar arasında ticaret ve mülkiyete konu olan malların alışverişinde bir makbuz işlevi görmüştür. Zamanla, bu kil tabletler idari ve siyasi yazışmaları, kanunları, fermanları ve birçok dini ile edebi metni içeren kitaplar haline gelmiştir (Tunçel, 2020, s. 309).

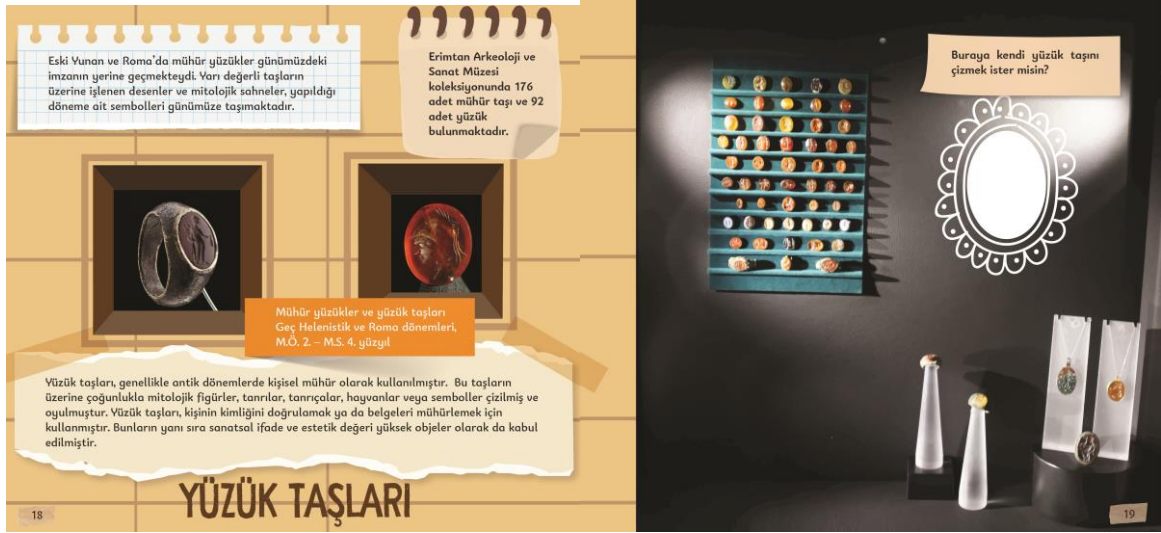
Kil Tabletlerin anlatıldığı kısımda bu yazının nasıl olduğu açıklanmaya çalışılmıştır. Bu yazı tarzı, klasik alfabeden farklı olarak harfler yerine heceleri temsil etmektedir. Kelimeler hecelere bölünerek oluşturulmaktadır. Kil tabletlerinde çivi yazısıyla yazılmış metinler bulunduğu için, bu yazı tarzını anlamak ve deneyimlemek için etkinlik oluşturulmuştur. Bu etkinlikte verilen 4 heceden anlamlı 2 kelime oluşturulması istenmektedir. Bu sayede çivi yazısının mantığını ve işleyişini dolaylı olarak aktarmak hedeflenmektedir (Görsel 70).



Görsel 70. Kil Tablet sayfa tasarımı görüntüsü.

Müzenin asma giriş katı bittikten sonra ana sergileme bölümüne geçilmektedir. Bu bölümde öne çıkan 7 eser bulunmaktadır. Bunlardan ilki yüzük taşlarıdır. Yüzük taşları, Gem (Latince'de Gemma) olarak bilinen oyulmuş ve parlatılmış değerli veya yarı değerli taş parçalarıdır. Genellikle mücevherat amaçlı kullanılan veya diğer objeler üzerinde süs olarak işlenen bu taşlar, negatif (oyma) veya pozitif (kabartma) şekilde bir aletle işlenmektedir. Oyma yüzük taşları sadece estetik bir obje veya süs eşyası olmanın ötesinde, asıl olarak mühür olarak kullanılmaktadır. Bu taşlar, mülk sahibini belirtmek, yetkiyi göstermek ve objeleri kişiye özel hale getirmek için yaygın olarak kullanılırdı. Birinin mülkünü veya yetkisini belirtmek için, oyma yüzük taşı genellikle bir parça kil veya balmumu üzerine basılarak kullanılmıştır (Arslan, 2018, s. 72).

Bu eserler koleksiyonunda önemli bir bölümünü oluşturmaktadır. Kitapta, Erimtan Arkeoloji ve Sanat Müzesinde yer alan mühür taşları ve yüzüklerin nereden geldiği ve niçin kullanıldığı gibi soruların cevaplarına yer verilmiştir. Yine bu açıklamalardan yola çıkarak kendi yüzüklerini tasarlamaları için bir bölümde oluşturulmuştur (Görsel 71).



Görsel 71. Yüzük Taşları sayfa tasarımı görüntüsü.

Müzenin giriş katı ve ana sergileme salonunda, çeşitli kullanım alanlarına sahip ve farklı özelliklerde cam eserler geniş bir yelpazede sergilenmektedir. Anadolu'nun Roma egemenliği altında olduğu 1. ve 3. yüzyıllar arasında, cam eserler serbest üfleme ve kalıp üfleme teknikleri kullanılarak üretilmiş eserler sergilenmektedir. Bu dönemde üretilen eserlerin büyük bir kısmı, Roma mezarlarına hediye olarak konulan küçük koku kapları veya parfüm şişelerinden oluşmaktadır. Ayrıca, Geç Roma Dönemi'nde popüler olan küresel veya dikdörtgen gövdeli şişe testiler, günlük hayatta kullanılan bardak ve kâseler, cam bilezikler, yüzükler ve boncuklar gibi çeşitli mücevherler de bu koleksiyonun önemli parçalarını oluşturmaktadır (www.erimtanmuseum.org).

Bu eserlerin sergilenmesi için farklı yöntemler kullanılarak, ziyaretçilere daha etkili ve açıklayıcı bir deneyim sunulmaktadır. Kitapta, cam eserlerin sergilenmesi ve yapım süreci detaylı olarak görsellerle anlatılmaktadır. Bu cam eserlerden ilham alarak hazırlanan etkinlikte, ziyaretçilerin bir cam eseri çizimle canlandırması istenmektedir. Bu çizim etkinliğinin, ziyaretçilerin cam sanatının yapım sürecini daha iyi anlamalarını sağlayarak sergilenen eserler hakkında daha derinlemesine bir bakış açısı kazanmalarına yardımcı olması beklenmektedir (Görsel 72).



Görsel 72. Cam Eserler sayfa tasarımı görüntüsü.

Erimtan Arkeoloji ve Sanat Müzesinin koleksiyonunun önemli bir parçası da sikkelerdir. Müze koleksiyonunda 563 adet sikke bulunmaktadır. Antik sikkeler, sadece parasal değerlerinin ötesinde önemli tarihi eserler olarak da kabul görmektedir. Bu sikkeler, üretildikleri toplumların sanatsal tarzları, ekonomik koşulları, politik propaganda ve sosyal yapıları hakkında bilgiler vermektedir. Sikkelerde genellikle hükümdarların, tanrıların ve sembolik imgelerin tasvirleri yer almaktadır; bu tasvirler, tarihçilerin dönemin kültürel ve siyasi iklimini anlamalarına yardımcı olmaktadır (Cambridgeblok, 2024).

Sergileme yönteminde, sikkelerin küçük olmalarına rağmen rahatlıkla incelenebilmesini sağlamak için özgün bir yaklaşım kullanılmaktadır. Loş bir müze ortamında sikkeler minik ışıklarla ayrı ayrı aydınlatılarak her bir sikke daha görünür kılınmıştır. Kitapta bu bölümde sikkelerin ne işe yaradığı, niçin kullanıldığı ve üzerinde yer alan semboller açıklanmaya çalışılmıştır. Bunların yanı sıra sikke tasarlamak için bir alan bırakılmıştır (Görsel 73).



Görsel 73. Sikkeler Sayfa sayfa tasarımı görüntüsü.

Triclinium alanı ana sergi salonun merkezinde yer almaktadır. Büyük bir duvar freski ve üzerinde ekranlar bulunan bu bölüm geçmişten günümüze bir yemek salonunun nasıl olduğunu göstermektedir. Çarpıcı ve etkili bir sergileme yöntemi olarak freskin belli noktalarında freskle bütünleşen videolar oynamaktadır. Duvarda bir dönüşüm ve devinim gösterilmektedir. Bu bölüme dikkat çekmesi açısından da etkili bir sergileme yöntemi olduğu söylenebilir. Kitapta bu bölümle ilgili eskiz çizimlerle destekleme yapılmış ve ayrıntılı açıklamalara da yer verilmiştir (Görsel 74).



Görsel 74. Triclinium Alanı sayfa tasarımı görüntüsü.

Fayyum Portreleri, Mısır'da 1. ve 3. yüzyıllar arasında yaşamış insanların mumyalanmış cesetlerinin baş kısmına yerleştirilen, ahşap panolar üzerine yapılmış portre resimleridir. Bu

çehreler, izleyiciye doğrudan bakan etkileyici bakışlarıyla dikkat çekmektedir ve dünyanın bilinen ilk portreleri arasında yer almaktadır. Ayrıca, bu eserler, kendine özgü özellikleriyle bilinen ilk tipik ikon resimleri olarak da kabul edilmektedir (Ekici, 2013, s. 27).

Fayyum portreleri dünya üzerinde de pek çok müzede sergilenmektedir. En önemli örnekleri The Met Museum'da yer almaktadır. Kitapta karekod kullanılarak The Met Museum'daki Fayyum portrelerine de bakması tavsiye edilmektedir. Yine müzede farklı bir sergileme yöntemi olarak ses şemsiyesi kullanılmaktadır. Portrelerden biri diğerlerine göre ters bir konumla sergilenmektedir. Bu eserin önüne gelindiğinde bir ses mektup okumaya başlamaktadır. Dikkat çekici ve ilgi uyandırıcı bu yöntemle müzede etkileşimde sağlanmaktadır. Kitapta etkinlik olarak da bir mektup yazılması önerilmektedir (Görsel 75).



Görsel 75. Fayyum Portreleri sayfa tasarımı görüntüsü.

Müzede öne çıkanlar için hazırlanan broşürden yola çıkılarak çizilen bu rotada son durak kişisel eşyaların olduğu bölümdür. Bu bölümde güreşçilerin kullandığı strigis ve yiv delikleri olan bir ayna dikkat çekmektedir. Kişisel eşyaların sergilendiği bu bölümde bu iki eser ön plana çıkartılarak görsellerle desteklenmiştir ve kimlerin kullandığı açıklanmaya çalışılmıştır (Görsel 76).



Görsel 76. Kişisel Bakım sayfa tasarımı görüntüsü.

Müzenin ön plana çıkardığı eserler dışında ana sergileme alanında çok sayıda seramik eserin sergilendiği görülmektedir. Kitapta bu bölüme de yer verilerek seramik eserler hakkında ayrıntılı bilgiler verilmiştir. Bu kadar çok seramik eserin neden günümüze kadar geldiğinin de altı çizilmiştir. Kitapta yer alan seramik boyama etkinliğiyle eserlerin üzerinde bulunan desenlere dikkat çekilmiştir. Bu sayede yeni desenler üreterek yaratıcı bir süreç tasarımı oluşturulmak istenmektedir (Görsel 77).



Görsel 77. Seramik Eserler sayfa tasarımı görüntüsü

Müze aynı zamanda bir sanat müzesi olarak süreli sergileme alanına sahiptir. Bu alanda farklı aralıklarla sergiler düzenlenmektedir. Müze değişen sergileme alanıyla müzeye tekrar

tekrar gelmek için yeni sebepler vermektedir (Görsel 78). Tanımlamalar ve açıklayıcı metinlerle süreli sergileme alanı açıklanmaya çalışılmıştır.



Görsel 78. Süreli sergileme alanı sayfa tasarımı görüntüsü.

Yine çocukların süreli sergilemenin ne olduğunu bilmediği düşünülerek, merak duygusunu ön plana çıkartan bir anlatım dili ile görselleştirilerek anlatılmaktadır. Sonrasında bu alan müzeyi gezen çocuklar için sergi alanına dönüşmesi için bir tasarım oluşturulmuştur. Bunun müze sonrasında bilgilerin daha kalıcı olması için önemli bir etkinlik olacağı düşünülmektedir (Görsel 79) .



Görsel 79. Kendi Müzeni oluşturma sayfa tasarımı görüntüsü.

Son olarak da sözlüğe yer verilerek kitap tamamlanmıştır (Görsel 80). Uygulama bölümünde ele alınan ve önerilen bu kitap tasarımında, arkeolojik ve sanatsal terimlere hâkim olmadığı ön görülen küçük yaş grupları için sözlük eklentisi önemli bir kaynak bölümü olarak sunulmaktadır. Bu sözlük sayesinde bu terimlerin açıklamalarıyla daha anlaşılır somut bir kavram öğrenmesi gerçekleştirilecektir.



Görsel 80. Sözlük sayfa tasarımı görüntüsü.

Kitap içeriğindeki bilgiler genel olarak müzenin broşür ve web sitesindeki bilgiler doğrultusunda şekillendirilmiştir. Kitabın sayfalarına dağıtılan etkinliklerde yine müzenin müzede eğitim kapsamında gerçekleştirdiği etkinliklerden yola çıkılarak hazırlanmıştır. Kitap içeriğinin oluşturulmasında müze ile iş birliği içerisinde olunmuştur. Müze sorumlusu, yetkili kişiler ile görüşmeler yapılmış süreç içerisinde her adımda müzeye bilgi verilmiştir. Kitapta yer alan öne çıkan eserlerin orijinal yüksek çözünürlüklü halleri müzede sorumlu kişiler tarafından paylaşılmıştır.

5.3 “MÜZEDEYİM: ERİMTAN ARKEOLOJİ VE SANAT MÜZESİ” Adlı Kitabın Tasarım Süreci

"MÜZEDEYİM: ERİMTAN ARKEOLOJİ VE SANAT MÜZESİ" rehber kitabının hazırlanma süreci, içerik belirleme ve tasarım planlaması ile başlamıştır. İlk adım olarak, kitabın hedef kitlesi olan yaş grubunun özellikleri dikkate alınmıştır. Bu grubun görsel öğrenmeye yatkın olduğu göz önünde bulundurularak, kitap içeriği bu doğrultuda şekillendirilmiştir. Müzede bulunan eserler arasından öne çıkarılacak olanlar, gerçekçi resimlere ve

yüksek çözünürlüklü görsellere dayalı olarak seçilmiştir. Her sayfada, vurgulanan eserlerin etkileyici görselleri kullanılarak, okuyucunun ilgisini çekecek ve öğrenmeyi kolaylaştıracak bir düzen oluşturulmuştur.

Erimtan Arkeoloji ve Sanat Müzesi, rehber kitabın görsel kalitesini artırmak için önemli bir destek sağlamıştır. Müze, eserlerin yüksek çözünürlüklü fotoğraflarını paylaşarak bu süreçte katkıda bulunmuş, ayrıca müzeye yapılan ziyaretler sırasında ek fotoğraf çekimleri gerçekleştirilmiştir. Bu ziyaretler sırasında müze planına uygun geziler düzenlenmiş, böylece kitap içeriği hazırlanırken bu deneyimlerden de faydalanılmıştır. Kitabın tasarım aşamasında, sayfa sayısı ve sayfa tasarımları titizlikle planlanmış, her bir eserin en iyi şekilde sunulması için özen gösterilmiştir. Bu doğrultuda hem bilgilendirici hem de görsel açıdan zengin bir rehber kitap sunmak amacıyla kapsamlı ve dikkatli bir çalışma yürütülmüştür.

Tasarım sürecinde, ortak bir tasarım dili oluşturulmaya öncelik verilmiştir. Bu ortak dil doğrultusunda, tüm sayfa tasarımlarında benzer renk ve tasarım öğeleri kullanılmıştır. Müzenin duvarlarındaki eserlerden esinlenilerek, her sayfada farklı renk kombinasyonları kullanılmış ancak bu renkler birbirine yakın tonlarda seçilmiştir. Bu yaklaşım, müzenin duvar çizgileri ve sergileme anlayışından ilham alınarak geliştirilmiştir.

Kitapta kullanılan ortak renk dili, arkeolojiyle uyumlu olması için toprak tonlarına odaklanmıştır. Bu renkler, kitabın içeriğinin ve konunun doğal, tarihi ve arkeolojik temalarına uygun bir görsel doku oluşturmak amacıyla tercih edilmiştir. Bu sayede kitabın bütünlüğü sağlanmış, okuyucuların içeriğe odaklanmasını destekleyen bir tasarım elde edilmiştir. Kitabın genel tasarım dili belirlenerek okuyuculara tutarlı bir deneyim sunmak hedeflenmiştir. Müzenin atmosferinden ilham almak ve arkeolojik temalarla uyumlu renkler kullanmak, kitabın amacına ve içeriğine uygun bir görsel kimlik oluşturmada önemli bir rol oynamıştır (Görsel 81).



Görsel 81. Sayfa tasarımları renk paleti örnekleri.

Kitabın ana başlığı olarak "Müzedeyim" ifadesi seçilmiş ve bu kelimeyle müzede bulunma durumuna vurgu yapılmıştır. Bu başlık, dikkat çekici ve ilgi uyandırıcı bir seçim olarak değerlendirilmiştir. Ayrıca, bu ifade altında başka müzeler için de bir seri oluşturulabileceği düşünülmüş ve konulmuştur (Görsel 82).



Görsel 82. Müzedeyim ana başlık.

"Müzedeyim" başlığı, okuyucuların müze deneyimini ve müzede bulunmanın özel hissini vurgulamayı amaçlamaktadır. Aynı başlık altında farklı müzeler için benzer bir kitap serisinin oluşturulması ise farklı kültür ve sanat merkezlerini keşfetmek isteyen okuyucuları çekebilecek bir fikir olarak değerlendirilmiştir. Bu yaklaşım, kitabın geniş bir kitleye hitap etmesini ve farklı müzelerin zenginliklerini keşfetmeyi teşvik etmeyi amaçlamaktadır. "Müzedeyim" için seçilen yazı karakteri, yaş grubunu düşünerek daha doğal ve kusurları olan, elle yazılmış izlenimi veren bir yazı karakteri tercih edilmiştir. Ayrıca çocuk el yazısına uygun olduğu düşünülen bir yazı biçimi tercih edilmektedir. Bu karakter, kitabın içeriğiyle uyumlu bir şekilde daha samimi ve kişisel bir atmosfer yaratmayı amaçlamıştır.

Tasarım sürecinde Adobe Illustrator kullanılmıştır. Rehber kitabın görsel açıdan etkileyici ve profesyonel bir şekilde hazırlanmasını sağlamıştır. Adobe Illustrator, vektör tabanlı grafikler oluşturma imkânı sunarak yüksek çözünürlüklü ve ölçeklenebilir görseller elde etmeyi mümkün kılmaktadır. Bu özellik, kitapta yer alan eserlerin ve diğer görsel öğelerin net ve keskin bir şekilde sunulmasına olanak tanımaktadır. Ayrıca, Illustrator'un geniş araç yelpazesi ve tasarım seçenekleri, sayfa düzenlemeleri, illüstrasyonlar ve tipografi üzerinde detaylı çalışmayı sağlamaktadır. Tasarım sürecinde, renk paletleri, simgeler ve grafikler kolayca düzenlenebilir ve birbiriyle uyumlu hale getirilebilmektedir. Bu programın sunduğu esneklik ve hassasiyet, hem basılı hem de dijital formatlar için mükemmel tasarımlar oluşturulmasını mümkün kılmaktadır. Adobe Illustrator kullanımı, rehber kitabın estetik kalitesini artırarak, okuyucuların dikkatini çeken ve keyifle takip edilecek bir kaynak oluşturulmasına katkıda bulunmuştur.

Bu türden bir yazı karakteri, genellikle çocuk kitapları veya genç yetişkin kitaplarında kullanılan, el yazısı tarzında olan ve daha samimi bir iletişim hissi veren yazı karakterleridir. Karalamalara benzer detaylar veya hafif kusurların bulunması, yazının daha doğal ve insanî bir dokuya sahip olmasını sağlamaktadır.

Böyle bir yazı karakteri seçimi, "Müzedeyim" kitabının hedef kitlesinin ilgisini çekmeyi ve onlarla daha yakın bir bağ kurmayı destekleyeceği düşünülmektedir. Elle yazılmış gibi görünen karakterler, okuyuculara içerikle daha derinlemesine etkileşim kurma fırsatı sunabilir ve kitabın atmosferini tamamlayabilecektir. Yazı karakterinin tipografisi de büyük bir rol oynamaktadır. Örneğin, geniş ve sık yazı karakterleri daha resmi ve kurumsal bir hava yaratırken, ince ve sık yazı karakterleri daha hafif ve samimi bir his uyandırabilir. Bu yüzden, seçilen yazı karakterinin işletmenin ve sektörün kimliğiyle uyumlu olmasına dikkat edilmelidir. Yazı karakterinin, markanın mesajını ve atmosferini doğru bir şekilde yansıtması gerekmektedir (Maden, 2024).

Elle yazılmış hissi veren yazı karakterleri, doğal ve samimi bir hava yaratarak okuyucularla daha güçlü bir bağ kurabilmektedir. Ancak, bu tür yazı karakterlerinin de okunabilirlik açısından dikkatle seçilmesi gerekmektedir. Karmaşık ve aşırı süslü yazı karakterlerinden kaçınılmalı ve metnin rahatça okunabilmesi sağlanmalıdır.

Flea Market Finds" adıyla geçen bu yazı karakteri ücretsiz olarak kullanılabilen bir fonttur (Görsel 83). Bu yazı karakteri, genellikle doğal ve el yazısı tarzında bir görünüme sahip olduğu için bu uygulama için tercih edilmiştir. İç sayfa tasarımlarında da ana başlıklarda bu yazı karakteri tercih edilmiştir. Yine çivi yazısı gibi keskin ve köşeli bir yapıya sahip olması da bu yazı karakterinin seçiminde önemli bir etken olmuştur.



Görsel 83. Flea Market Finds yazı karakteri.

İç sayfa tasarımlarında "Bainsley" yazı karakterinin kullanılmasında, çivi yazısı tarzı ile kesik uçlu bir yazı karakteri arasında bir etkiye sahip olması yatmaktadır. "Bainsley", genellikle el yazısı tarzında olan ve kendine özgü bir karaktere sahip bir yazı karakteridir. Çivi yazısı tarzının hafif kıvrımları ve kesik uçlu harf bitişleri, bu fontu daha dikkat çekici ve karakteristik hale getirmektedir.

Bu türden bir yazı karakteri, kitabın içeriğine ve temasına uyum sağlamak için seçilmiştir. El yazısı tarzı, kitabın daha kişisel ve samimi bir atmosfer oluşturmaya yardımcı olmaktadır. "Bainsley" fontunun bu özellikleri, iç sayfa tasarımlarında kitabın görsel estetiğine ve temasına katkıda bulunmaktadır (Görsel 84). Yazı karakterinin seçimi, kitabın hedef kitlesine hitap etmeyi ve okuyucuların içeriğe daha fazla ilgi duymasını sağlamayı amaçlamaktadır.

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
0123456789 (!@#\$%&.,?;:)

Görsel 84. Bainsley yazı karakteri.

Eserler hakkında bilgi ve açıklama yazılarının daha anlaşılır ve dikkat çekici olması için post-it yapışkan not kâğıdı görünümleri tercih edilmiştir. Bu tasarım yaklaşımı, eserlerle ilgili bilgilerin sanki küçük notlar alınmış gibi bir his uyandırmasını amaçlamaktadır. Kolaj tekniğiyle birleştirilen grafik tasarım anlayışıyla, kitabın içeriği daha ilgi çekici ve görsel açıdan zengin hale getirilmiştir.

Post-it not kâğıdı görünümü, okuyucuların metinleri daha rahat okumasını sağlarken aynı zamanda bilgilerin daha özet ve özgün bir şekilde sunulmasına yardımcı olmaktadır. Bu tasarım yaklaşımı, kitabın genç okuyucuları için daha ilgi çekici ve etkili bir deneyim sunmaktadır.

Kolaj tekniği ise farklı görsel öğelerin bir araya getirilerek eserler hakkında daha kapsamlı bir bakış sunulmasına olanak tanımaktadır. Bu şekilde, kitap sayfaları görsel açıdan zenginleştirilirken aynı zamanda bilgilendirici bir içerik sunulmuş olmaktadır (Görsel 85).



Görsel 85. Post-it görünümü Kil Tablet sayfa tasarımı ayrıntı görüntüsü.

Kitabın sözlük bölümü için de aynı tasarım anlayışı kullanılmıştır. Burada bilinmeyen veya açıklanması gereken kelimelerin anlamlarının yazıldığı sayfalarda post-it (yapışkanlı kâğıt)

not kağıdı görünümü ve kolaj tekniğiyle benzer bir görsel dille devam edilmiştir. Ayrıca, sözlükteki kelimeleri desteklemek ve anlamını daha iyi anlatmak için basit çizimlerle görsel bir destek sağlanmıştır.

Bu tasarım yaklaşımı, kitabın bütünlüğünü koruyarak sözlük bölümünü diğer içeriklerle uyumlu hale getirmek hedeflenmiştir. Post-it not kâğıdı görünümü, okuyucuların sözlükteki bilgileri daha çekici ve anlaşılır bir şekilde okumasını sağlamaktadır. Basit çizimlerle yapılan görsel destekler ise karmaşık kavramları daha basit ve anlaşılır bir şekilde aktarmayı hedeflemektedir. Bu şekilde, sözlük bölümü sadece kelime tanımlarını değil, aynı zamanda görsel öğelerle desteklenmiş anlatımları içeren bir kaynak haline gelmektedir (Görsel 86).

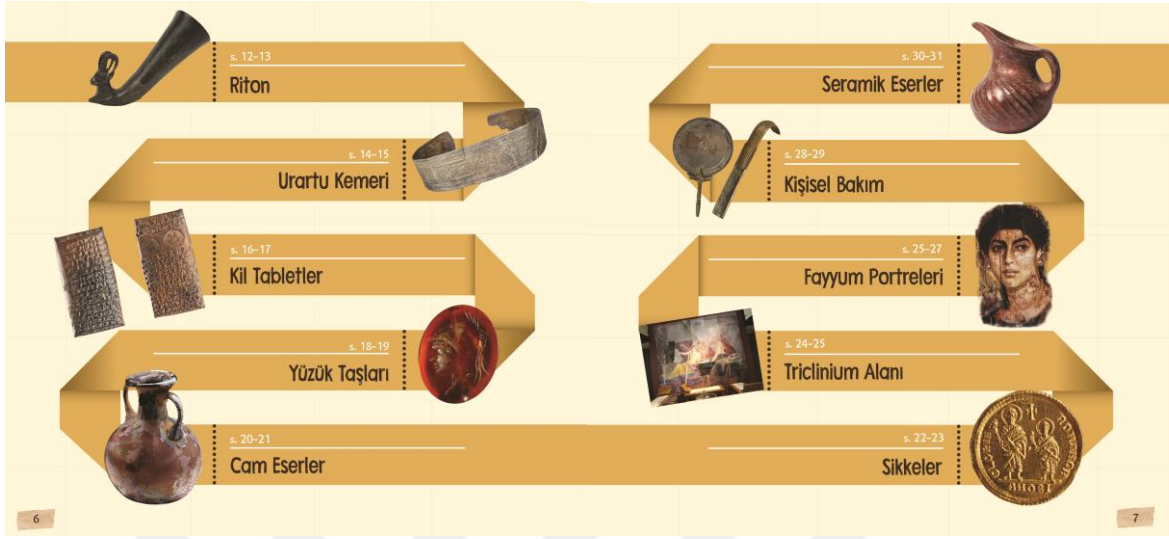


Görsel 86. Sözlük sayfa tasarımı.

İçindekiler sayfası, eğitim alanında uzman Dr. Mesude Çelikçi Ermihan'ın önerisiyle eklenmiş ve belirli bir rota doğrultusunda gezilmesi planlanırken kaldığı yeri hızlıca bulmasını sağlamak amacıyla tasarlanmıştır. Bu sayfa, okuyucuların kitapta gezilecek yerleri ve içerikleri daha iyi takip etmelerine yardımcı olacağı düşünülmüştür.

İçindekiler tasarımında sarmal gezi düzeni hissi verilmiş ve bir tarih çizelgesi gibi kıvrımlı geçişlerle bir tasarım oluşturulmuştur. Bu yaklaşım, kitabın müze içindeki tavsiye edilen gezilme rotasını yansıtmayı amaçlanmıştır. Okuyucular, içindekiler sayfasındaki düzenle belirtilen sıraya göre müzedeki eserleri keşfetmeye teşvik edilirken aynı zamanda kitap içindeki ilerlemelerini takip etmeleri kolaylaştırılmıştır. Sarmal gezi düzeni, okuyucuların müzedeki eserleri keşfederken doğal bir akış hissi yaşamalarını sağlamaktadır. Tarih

çizelgesi benzeri kıvrımlı geçişler ise zaman içinde ilerleme hissini güçlendirerek içindekiler sayfasının kullanımını daha etkili hale getireceği düşünülmektedir (Görsel 87).



Görsel 87. İçindekiler sayfa tasarımı.

Kitap açılış sayfasında yer alan dekoratif görsel, antik objelerin ve bunlarla ilgili çerçevelerin bir araya getirildiği, sanatsal ve tarihsel bir kolaj sunmaktadır. Görselde yer alan objeler arasında antik sikkeler, çömlekler, sürahiler, yüzükler ve daha birçok arkeolojik eser bulunmaktadır. Çizimlerle kombine edilmiş bu objeler, tarihin farklı dönemlerinden ve kültürlerinden gelen sanat eserlerini temsil etmektedir. Bu tarz bir düzenleme, antik sanat ve arkeoloji meraklılarına hitap ederken, aynı zamanda dekoratif bir estetik beğeni sunmaktadır. Her bir çerçeve, farklı stiller ve dönemler için bir vitrin gibi işlev görmektedir. Böylece, hem sanatseverlere hem de tarih meraklılarına hitap eden bir görsel zenginlik yaratılmıştır. Çerçevelerin çeşitli şekilleri ve stilleri, her bir eserin benzersizliğini ve önemini vurgular niteliktedir. Aynı zamanda, bu düzenleme izleyiciyi geçmişe doğru bir yolculuğa çıkararak, eski medeniyetlerin sanatsal ve kültürel miraslarına dair bir pencere açmaktadır. Bu tarz görseller, tarihi ve sanatı daha geniş kitlelere ulaştırmak ve onların estetik değerini ön plana çıkarmak amacıyla sıklıkla kullanılmaktadır. Hem öğretici hem de görsel olarak çekici olan bu tür çalışmalar, geçmişin mirasını günümüze taşımakta önemli bir rol oynamaktadır. Hazırlanan dekoratif düzen çerisinde müzedeki eser görsellerinin de yer aldığı bu sayfalar hem kitabın ilk kısmında hem de sonunda yer almaktadır (Görsel 88).



Görsel 88. Rehber kitap giriş ve kapanış sayfa tasarımı.

5.4 Elektronik Kitaba Dönüştürülmesi

Hazırlanan rehber kitabın hem basılı hem de elektronik formatta sunulması kararlaştırılmıştır. Teknolojinin ilerlemesi ve tablet gibi taşınması kolay mobil cihazların yaygınlaşması, kitabın özellikle 7-12 yaş grubu için elektronik kitaba dönüştürülmesini önemli hale getirmiştir. Elektronik kitap formatı, öğrencilere ve genç ziyaretçilere eserlere dair bilgileri daha erişilebilir ve etkileşimli bir şekilde sunma imkânı vermektedir. Taşınabilir cihazlar sayesinde, kullanıcılar müzede gezerken veya evdeyken kitabın içeriğine kolayca erişebilir ve multimedya öğeleriyle desteklenmiş zenginleştirilmiş bilgileri keşfedebilirler. Bu, öğrenme deneyimini daha çekici ve interaktif hale getirmektedir, aynı zamanda çevresel sürdürülebilirliğe katkıda bulunmaktadır. Elektronik format, kitabın güncellenmesi ve yeni bilgilerin eklenmesi süreçlerini de hızlandırmakta, böylece içerik her zaman güncel ve dinamik kalması da sağlanmaktadır. Bu sebeplerle, rehber kitabın elektronik versiyonu, 7-12 yaş okuyucuların ihtiyaçlarına daha iyi cevap verecek şekilde tasarlanmıştır.

Mobil cihazların fotoğraf çekme, ses kaydetme, video çekme, not alma ve çizim yapma gibi çeşitli özellikler sunması da bu tercihin arkasındaki önemli etkenlerden biridir. Bu özellikler, kitabın içerisindeki etkinliklerin mobil cihazlar aracılığıyla kolayca gerçekleştirilmesine olanak tanımaktadır, böylece kullanıcılar müzedeki deneyimlerini daha etkileşimli ve zengin hale getirebilmektedirler.

Elektronik kitaba dönüştürülmesinde etkileşimli bir kitap türü olan çevirmeli kitap (flipbook) yapılması planlanmıştır. Aynı zamanda internet erişimi olmadığı durumlarda sorun yaşanmaması adına PDF formatta da rehber kitap oluşturulmuştur.

5.5 Basılı Kitaba Dönüştürülmesi

Müze rehber kitabının basılı formata dönüştürülme sürecinin ilk aşaması, kapsamlı bir içerik geliştirme ve düzenleme çalışmasını içermektedir. Bu aşamada içerik hazırlama kısmında ayrıntılı olarak anlatılmıştır.

İçerik geliştirme sürecinin ardından, kitabın görsel tasarım aşamasına geçilmiştir. Bu kısım yine ayrıntılı olarak tasarım sürecinde anlatılmıştır. Metinleri destekleyen fotoğraflar, çizimler ve diğer görsel materyaller hazırlanmıştır. Kitabın hem basılı hem dijital hali içinde mekân incelemesi yapılmış görselleri çekilmiştir. Görsellerin, çocukların ilgisini çekecek şekilde renkli ve dikkat çekici olmasına özen gösterilmiştir. Ayrıca, görsellerin metinle uyumlu olması ve kitabın genel estetik bütünlüğünü sağlaması amaçlanmıştır.

Görsel tasarım ve içerik düzenlemeleri tamamlandıktan sonra, kitap baskıya hazırlık aşamasına geçmiştir. Bu aşamada, tüm sayfalar son kez gözden geçirilmiş ve olası yazım hataları, görsel uyumsuzluklar düzeltilmiştir. Alan uzmanlarının görüşleri alınarak son hali verilmiştir. Baskı için gerekli teknik ayarlamalar yapılmıştır. Özellikle baskı için sayfa sayısında dördün katlarına dikkat edilmiştir. Ardından, prova baskı yapılmıştır. Prova baskı, kitabın basılı haliyle nasıl görüneceğini değerlendirmek için kullanılmıştır. Gerekli düzeltmeler yapıldıktan sonra, nihai baskı için son hali verilmiştir.

Müze rehber kitabının basılı formata dönüştürülmesi süreci tamamlandıktan sonra, kitabın etkinliği ve kullanışlılığı değerlendirilmiştir. Geri bildirimler toplanarak, kitabın hedef kitlenin ihtiyaçlarına ve beklentilerine ne ölçüde yanıt verdiği analiz edilmiştir. Bu değerlendirme, gelecekte yapılacak benzer çalışmalar için değerli bilgiler sağlamış ve rehber kitapların daha etkili hale getirilmesine katkıda bulunacağı düşünülmüştür.

5.6 Uygulama Çalışmasının Değerlendirilmesi

Tez kapsamında gerçekleştirilen ve uygulaması tamamlanan resimli etkileşimli müze rehber kitabı çalışması hem basılı hem dijital olarak değerlendirildiğinde, çeşitli aşamalardan

geçmektedir. Günümüzde hem basılı hem de dijital kitap avantaj ve dezavantajlarına göre bazı alanlarda daha çok tercih edilmektedir. Kitabın elektronik ortamda görüntülenebilmesi için, belirli bir uygulama alanına ihtiyaç duyulmaktadır.

Web bağlantılı etkileşimli çevirmeli kitap (flipbook) teknolojisi, kullanıcıların yalnızca internet bağlantısına ihtiyaç duyarak erişim sağlayabileceği bir dijital kitap formatıdır. Bu özellik, kullanıcıların herhangi bir uygulama indirmesine veya yüklemesine gerek kalmadan, doğrudan web tarayıcısı üzerinden içeriğe ulaşmalarını mümkün kılmaktadır. Etkileşimli çevirmeli kitap (flipbook), sayfaların dijital olarak çevrilebildiği ve zengin medya öğeleri (videolar, animasyonlar, sesler) içeren bir kitap deneyimi sunmaktadır. Bu teknoloji sayesinde, kullanıcılar hem masaüstü bilgisayarlarında hem de mobil cihazlarında aynı kolaylıkla rehber kitabı okuyabilir, etkileşimli içeriklerle öğrenme deneyimlerini daha da zenginleştirebilmektedir. Etkileşimli çevirmeli kitap (flipbook) formatı, erişim kolaylığı ve kullanıcı dostu arayüzü ile rehber kitabın daha geniş bir kitleye ulaşmasını sağlamak ve müze ziyaretçilerine daha esnek ve dinamik bir kaynak sunmaktadır.

Bu aşamada, projenin tamamlanması ile gelecek de yapılması olası araştırmalar için proje sürecinin detayları verilmektedir. Etkileşimli müze rehber kitabı projesi gerçekleştirmeyi planlayanlar için bu tez çalışmasının rehber olması amaçlanmakta, bu nedenle de proje süreci adım adım açıklanmaktadır. Proje kapsamında ilk ele alınan şey, proje yapım sürecinin detaylarının ayrıntılı olarak açıklanmasıdır. Proje sürecinin zaman çizelgesi, iş akışını hızlandırmakta ve resimleme, tasarım, yazılım ve uygulama aşamalarını zamana yaymayı kolaylaştırmaktadır. Projenin daha geniş kitleye ulaşabilmesi için altyapının planlanması gerekmektedir. Bu durumu proje akışına uygun olarak hikâyenin belirlenmesi izlemektedir.

5.7 Çalışmanın Bulguları

Müze rehber kitabının tasarım ve uygulama süreci belirli aşamalardan oluşmaktadır. Öncelikle bu kitap müze ziyareti öncesinde, müze ziyareti sırasında ve müze ziyareti sonrası olmak üzere üç aşamayı içermektedir. Kitabın ilk bölümü müzenin konumu, müze hakkında ve müzedeki eserlerin genel tanıtımını içerirken, ilerleyen kısımlarda ön plana çıkan eserleri ayrıntılı olarak anlatmakta ve işlemektedir. Yine müzedeki ön plana çıkan eserler ile ilgili etkinliklerle desteklemeler yapılmıştır. Kitabın son bölümünde ise yine müzedeki eserlerden

yola çıkılarak bir sergileme alanı oluşturulması istenmiştir. Yani bu bölümde görülenlerin bir değerlendirilmesi bir ürüne dönüştürülmesi hedeflenmektedir.

Bu hedeflere ne kadar ulaşıldığının ve hedef kitlenin kitapla ilgili görüş ve fikirlerinin sorularak ön değerlendirme elde edilmek istenmiştir. Söz konusu anket aracılığı ile uygulamanın belirlenen hedef kitleye hitap edip etmediği, tasarım ve resimlemelerin anlaşılabilirliği, metinlerin okunurluğu, kitap genelinde görsel bir dilin oluşturulup oluşturulmadığı, müzede gezmeyi kolaylaştırıp kolaylaştırmadı, daha fazla öğrenme sağlayıp sağlamadığı gibi değerlendirme soruları kullanıcılara aktarılmaktadır. Bu şekilde, kullanıcılardan alınan veriler, kitabın niteliğini artırmakta ve eksiklerin giderilmesinde kaynak sağlamaktadır.

Müze gezisinden bir hafta önce, müze rehber kitabı ailelere gönderilmiştir. Ailelerden, müze gezisi öncesinde çocuklarıyla birlikte bu kitabı okumaları ve incelemeleri istenmiştir. Bu uygulama ile müzeye dair temel bilgilerin önceden edinilmesi ve müze ziyaretinin daha motive olmuş bir şekilde gerçekleştirilmesi amaçlanmıştır. Müze gezisi hem basılı rehber kitap kullanılarak hem de dijital mobil cihazlar aracılığıyla gerçekleştirilmiştir. Her sınıf şubesinin müze gezisi ortalama 30 dakika sürmüştür. Gezi sırasında, rehber kitaptaki önemli eserler mutlaka incelenmiş ve kitaptaki ziyaret rotasına dikkat edilmiştir.

Gezi sırasında yapılan gözlem ve görüşmelerde, rehber kitabın bulunmasının katılımcılar için süreci kolaylaştırdığı belirlenmiştir. Kitapta yer alan sergileme yöntemleri ve açıklamalar, eserlerin daha anlaşılır olmasını sağlamıştır. Örneğin, ses şemsiyesinin kitapta anlatılması sayesinde katılımcılar bu eseri gidip deneyimleme fırsatı bulmuşlardır. Bir katılımcının "Kitapta okumasam ses şemsiyesini lamba zannederdim" ifadesi, rehber kitabın sağlayabileceği farkındalığı ve eğitsel katkıyı göstermektedir. Bu tür ayrıntılar, müze ziyaretinin daha verimli ve etkili olmasına büyük ölçüde katkı sağlamıştır.

Müze ziyaretinde gözlemlenen bir diğer önemli ayrıntı, ebeveyn gözetiminde gerçekleştirilen bireysel gezilerin rehber kitabın etkinliğini artırdığıdır. Grup ziyaretlerinde, daha fazla kontrol ve dikkat dağıtıcı unsurların ortaya çıktığı ve bu durumun rehber kitabın kullanımını zorlaştırdığı belirlenmiştir. Bu gözlem, daha bağımsız ve bireysel etkinliklerin müze deneyiminin etkinliğini artırabileceği sonucunu ortaya koymaktadır. Bireysel gezilerde çocukların, rehber kitabı daha dikkatli ve odaklanmış bir şekilde kullanabildiği ve

böylece müze deneyiminden daha fazla fayda sağladıkları görülmüştür. Yine gruptan bağımsız hareket edebilen odaklı katılımcıların sorun yaşamazken akran iletişimi yüksek ve dikkati çabuk dağılan çocuklar için zorlayıcı olduğu gözlemlenmiştir.

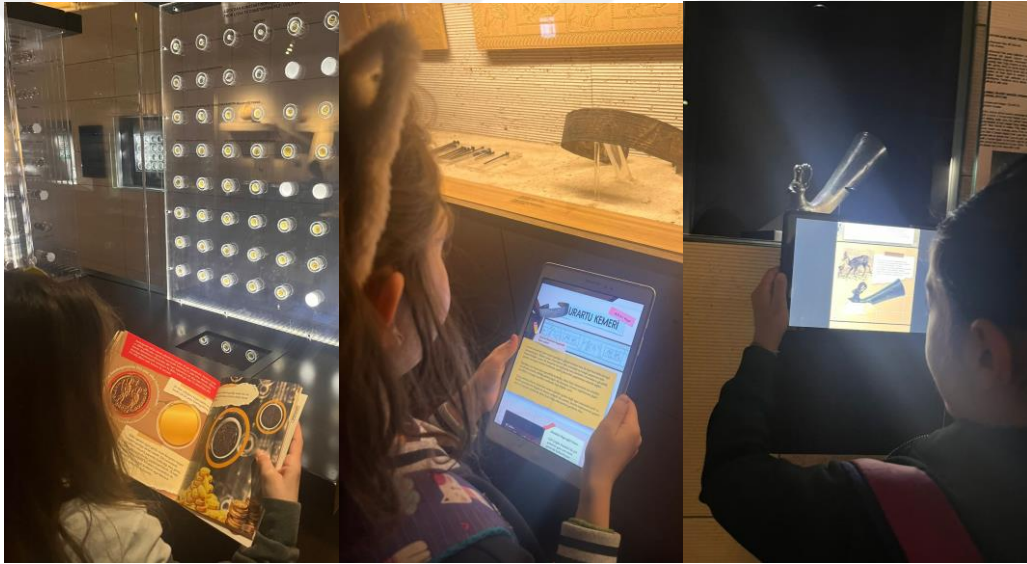
Bir diğer önemli bulgu ise, teknoloji kullanma becerisi yüksek olan katılımcıların müze ziyareti sırasında daha etkin katılım gösterdiğidir. Dijital rehber kitabı ve mobil cihazları kullanabilen çocukların, müze ziyaretine daha fazla ilgi gösterdikleri ve etkileşimli içeriklerden daha fazla faydalandıkları gözlemlenmiştir. Bu durum, dijital araçların ve teknolojik becerilerin müze deneyimini zenginleştirebileceğini ve çocukların öğrenme süreçlerini destekleyebileceğini göstermektedir.

Müze ziyaretinde rehber kitabın basılı ya da dijital formatta olmasının katılımcılar açısından belirgin bir fark yaratmadığı gözlemlenmiştir. Katılımcılardan alınan geri bildirimlere göre, rehber kitabın hangi formatta sunulduğundan ziyade içeriğinin kalitesi ve sunulan bilgilerin anlaşılabilirliği daha önemli bulunmuştur. Hem basılı hem de dijital rehber kitap, katılımcıların müze içerisindeki eserleri tanımlarına, anlamalarına ve gezilerini daha bilinçli bir şekilde yapmalarına yardımcı olmuştur (Görsel 89, 90).

Katılımcılar, basılı rehber kitabın taşınabilirliği ve kullanım kolaylığını takdir ederken, dijital formatın interaktif özellikleri, hızlı bilgiye erişim sağlaması ve fotoğraf çekebilme özelliği gibi avantajlarını belirtmişlerdir. Ancak, her iki formatın da sağladığı bilgilendirici içerik, görseller ve yönlendirmeler, ziyaretçilerin müze deneyimini olumlu yönde etkileyerek, bilgi edinme süreçlerini desteklemiştir. Dolayısıyla, rehber kitabın basılı ya da dijital olması, katılımcıların genel deneyiminde kayda değer bir fark yaratmamıştır. Bu bulgu, rehber kitabın içeriğine ve kullanıcı dostu olmasına odaklanmanın, format seçiminden daha önemli olduğunu ortaya koymaktadır.



Görsel 89. Müze ziyareti (Kişisel arşiv).



Görsel 90. Müze ziyareti dijital ve basılı uygulama (Kişisel arşiv).

Müze ziyaretini takiben, katılımcılar kitapta sunulan etkinlik çalışmalarını gerçekleştirmişlerdir. Bu etkinliklerin, ziyaretçilerin gördükleri eserlerle ilgili bilgiyi pekiştirmesi ve deneyimlerini daha anlamlı hale getirmesi açısından önemli olduğu görülmektedir. Bu etkinlikler, ziyaretçilerin müzede karşılaştıkları eserleri daha derinlemesine anlamalarına ve bağlamlarını daha iyi kavramalarına olanak tanımaktadır. Bu şekilde, müze ziyareti sadece bir görsel deneyim olmaktan çıkarılıp, ziyaretçilere interaktif bir öğrenme ve keşif fırsatı sunulmaktadır. Bu etkinliklerin katılımcılar tarafından gerçekleştirilmesi, müze deneyiminin daha öğretici ve tatmin edici hale gelmesine katkıda bulunmaktadır.

Bu bölümde de çocukların müze ziyaretleri sırasında, müzede gördüklerinden etkilenerek yapmış oldukları resim yer almakta, sikkeler, kolyeler dikkat çekmektedir (Görsel 91, 92, 93).



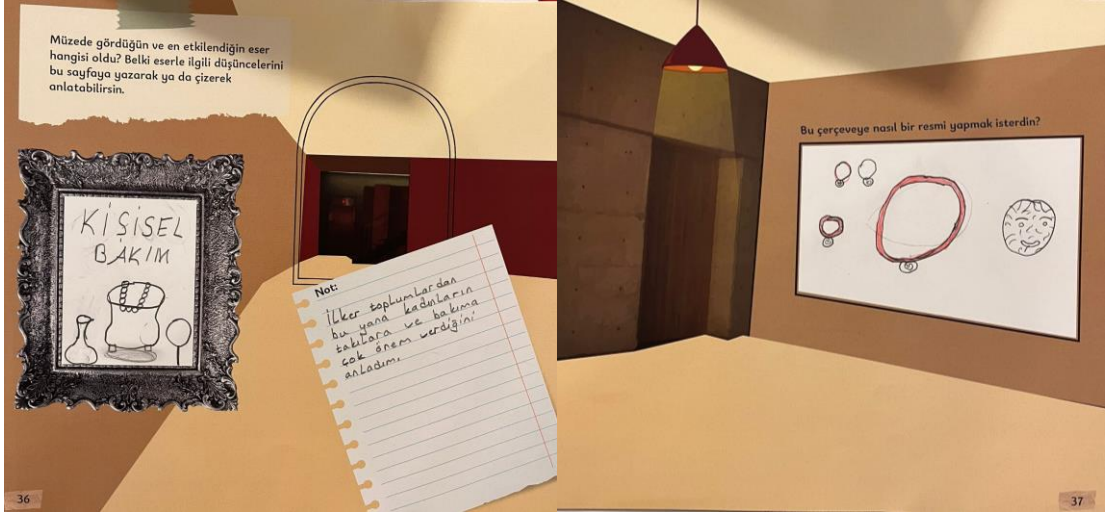
Görsel 91. Rehber kitap etkinlik katılımcı örnekleri (Kişisel Arşiv).

Görsel 92'de, çivi yazısıyla ilgili etkinlik örneğine verdikleri cevap ve müzeyi ziyaret eden çocukların, "Riton'dan ne içmek istersin?" sorusuna verdikleri yazılı cevaplar yer almaktadır. Bu etkinlik, çocukların eski yazı sistemlerini deneyimleyerek öğrenmelerini sağlarken, aynı zamanda onların tarihî objelerle etkileşime geçmelerini de teşvik etmektedir. Çocukların yaratıcı ve eğlenceli yanıtları, bu etkinliğin ne kadar ilgi çekici ve öğretici olduğunu göstermektedir.



Görsel 92. Rehber kitap etkinlik katılımcı örnekleri 2 (Kişisel Arşiv).

Bu bölümde, çocukların müze ziyaretleri sırasında gördüklerinden etkilenecek yaptıkları resimlere yer verilmektedir. Çocukların çizimlerinin yanı sıra, çizimlerinde yer verdikleri sikkeler ve kolyeler de dikkat çekmektedir. Ayrıca, müzede gördüklerinden sonra aldıkları notlarda, nelerin onları etkilediği ve nelerin dikkatlerinden kaçmadığı görülmektedir (Görsel 93). Bu bölüm, çocukların müze deneyimlerinden nasıl ilham aldıklarını ve hangi öğelerin onların ilgisini çektiğini ortaya koymaktadır. Görsel 93'de, çocukların notları ve çizimleri, müzenin eğitimsel ve ilham verici rolünü vurgulamaktadır.



Görsel 93. Rehber kitap etkinlik katılımcı örnekleri 3 (Kişisel Arşiv).

5.8 Uygulama Çalışması Ön Anket ve Değerlendirme Anketi Soruları

Müze Gezisi (Erimtan Arkeoloji ve Sanat Müzesi)

Bu anket müze gezisi öncesinde görüşlerinizi almak için oluşturulmuştur. Samimiyetle ve dikkatle cevap vermeniz beklenmektedir. Katkılarınız için teşekkür ederim.

Ad Soyad?

.....

Erimtan Arkeoloji ve Sanat Müzesine daha önce gittin mi?

() Evet () Hayır () Hatırlamıyorum

Daha Önce Arkeoloji ve Sanat Müzesine gittin mi?

() Evet () Hayır () Hatırlamıyorum

Müze gezisi öncesi hazırlık yapar mısın?

- () Evet yaparım, müze ile ilgili bilgi toplarım.
- () Hayır yapmam, gidince nasıl olsa göreceğim.
- () Kararsızım belki arkadaşlarıma sorarım.

Müzeye gitmek seni heyecanlandırır mı?

() Evet () Hayır () Kararsızım

Müze gezisi için bilgilendirici rehber bir kitap olsun ister misin?

- () Evet isterim, olsa hemen okurum.
- () Hayır istemem, eserleri görmek yeterli.
- () Kararsızım, olsa da okuyacak vaktim olmaz.

Müzedeki taşınabilir mobil cihaz (tablet, akıllı telefon vb.) gezmek sence nasıl olurdu?

.....

Müze gezisi sırasında gördüklerini not olmak ister miydin? Çizmek, boyamak, not almak vb.

☐ Evet ☐ Hayır ☐ Kararsızım

Müzeye gittikten sonra hatırlamak ya da aklında kalması için ne yaparsın?

.....

Bu ön anket sonrasında müze ziyareti gerçekleştirilmiş ve sonrasında değerlendirme anketi uygulanmıştır. Ön anket sayesinde durum tespiti yapılmıştır. Bu bilgiler de rehber kitabın değerlendirme anketine farklı bakış açısı getirilmesine katkı sağlamıştır.

Değerli Katılımcı;

Bu araştırma “ÇOCUKLARA YÖNELİK MÜZE TANITIMINI DESTEKLEYİCİ ETKİLEŞİMLİ MÜZE HİKÂYE KİTABI” başlıklı sanatta yeterlik tezinden yola çıkılarak hazırlanan uygulamanın değerlendirilmesini içermektedir. Araştırma anketi Erimtan Arkeoloji ve Sanat müzesi için hazırlanan müzeyi tanıtıcı ve rehberlik edici hikâye kitabının okunması ve sonrasında gerçekleştirilen müze ziyaretinin değerlendirilmesi için hazırlanmış sorulardan oluşmaktadır. Sorulara Evet, kısmen ve hayır seçeneklerinden en fazla birini seçerek cevap vermeniz beklenmektedir ve mutlaka her soruyu cevaplandırmanız istenmektedir.

1. Müze hikâye kitabı, müze ziyaretimi planlama aşamasında yardımcı oldu.

☐ Evet ☐ Kısmen ☐ Hayır

2. Müze hikâye kitabı, müze ile ilgili temel bilgileri (müzenin nerede olduğu, ne zaman kurulduğu ve ne gibi eserlerin bulunduğu) öğrenmemde yardımcı oldu.

☐ Evet ☐ Kısmen ☐ Hayır

3. Müze hikâye kitabı, müzeyi daha çok merak etmemi sağladı.

☐ Evet ☐ Kısmen ☐ Hayır

4. Müze hikâye kitabındaki görseller müzedeki eserlerle benzerlik gösteriyor.

☐ Evet ☐ Kısmen ☐ Hayır

5. Müze hikâye kitabında görseller anlaşılırdı.

☐ Evet ☐ Kısmen ☐ Hayır

6. Müze hikâye kitabında yer alan metinleri kolaylıkla okuyabildim.

☐ Evet ☐ Kısmen ☐ Hayır

7. Müze hikâye kitabında eserlerle ilgili açıklayıcı bilgilere yer verilmiştir.

☐ Evet ☐ Kısmen ☐ Hayır

8. Müze hikâye kitabı, müzede yer alan eserleri daha iyi anlamama yardımcı oldu.

☐Evet ☐Kısmen ☐Hayır

9. Müze hikâye kitabı müzeyi gezerken bir rehber gibi eşlik etti.

☐Evet ☐Kısmen ☐Hayır

10. Müze hikâye kitabı, müze ziyaretimi daha öğretici hale getirdi.

☐Evet ☐Kısmen ☐Hayır

11. Müze hikâye kitabı, müze ziyaretimi daha eğlenceli hale getirdi.

☐Evet ☐Kısmen ☐Hayır

12. Müze hikâye kitabı, müze ziyaretimdeki bilgi edinme sürecini kolaylaştırdı.

☐Evet ☐Kısmen ☐Hayır

13. Müzeyi gezerken müze hikâye kitabı ile gördüklerim hakkında daha detaylı bilgi edindim.

☐Evet ☐Kısmen ☐Hayır

14. Müzeyi hikâye kitabı, müze ziyaretimde zamanı iyi kullanmamı sağladı.

☐Evet ☐Kısmen ☐Hayır

15. Müze hikâye kitabında yer alan etkinlikler, gördüklerimi pekiştirmemde yararlı oldu.

☐Evet ☐Kısmen ☐Hayır

16. Müze hikâye kitabı, müze ziyaretimdeki deneyimimi zenginleştirdi.

☐Evet ☐Kısmen ☐Hayır

Değerlendirme anket formunun güvenilirlik derecesi, güvenilirlik analizi için Cronbach Alfa kat sayısı ile sınanmıştır. Anketin güvenilirlik derecesi, Cronbach Alfa katsayısı 0,850 olarak bulunmuştur.

5.8.1 Uygulama Çalışması Ön Anket ve Değerlendirme Anketi Sonuçları

“Müzedeyim: Erimtan Arkeoloji ve Sanat Müzesi” rehber kitabının değerlendirilmesi için öncelikle 3. Sınıfta okumakta olan 100 öğrenci örneklem grubu olarak belirlenmiştir. Bu 100 öğrenciden 95 öğrenciye ön anket uygulanmıştır. Ön anket sorularında Erimtan Arkeoloji ve Sanat Müzesine daha önce gitme durumları tespit edilmiş. Yine bu anketle hazır bulunurlukları ortaya konulmaya çalışılmıştır. Müze ziyaretinin yapıldığı gün geziye 92 öğrenci katılmıştır. Bu örnek grubuna gönüllü katılım formu gönderilmiştir. Bu katılım formunu onaylamayan 6 katılımcı olmuştur. Bu 6 katılımcı örneklemden kendi istekleri

doğrultusunda çıkartılmıştır. Sonuç olarak geziye katılan 92 öğrenciden 86'sına anket uygulanmış ve elde edilen cevaplar doğrultusunda veriler yorumlanmıştır.

Ön Anket, müze ziyaretinden bir hafta önce uygulanmıştır. Anket uygulandıktan sonra, müze rehber kitabı hem flipbook hem de PDF formatında katılımcılarla paylaşılmıştır. Müze ziyareti sırasında katılımcılar, taşınabilir mobil cihazları (akıllı telefon ve tabletler) ile rehber kitabı kullanarak gezide aktif olarak yer almışlardır. Müze ziyareti sonrasında değerlendirme anketi yapılmıştır. Tablo 1'de Ön anket sorularına verilen cevaplar yer almaktadır.

	Evet F %		Kararsızım F %		Hayır F %		Toplam F %	
1. Erimtan Arkeoloji ve sanat müzesine daha önce gittin mi?	21	22,1	23	24,2	51	53,7	95	100
2. Daha Önce Arkeoloji ve Sanat Müzesine gittin mi?	32	33,7	22	23,2	41	43,2	95	100
3. Müzeye gitmek seni heyecanlandırır mı?	76	80	12	12,6	7	22,1	7,4	100
4. Müze gezisi öncesi hazırlık yapar mısın?	61	64,2	18	18,9	16	16,8	95	100
5. Müze gezisi için bilgilendirici rehber bir kitap olsun ister misin?	50	53,8	12	12,9	31	33,3	95	100
6. Müze gezisi sırasında gördüklerini not olmak ister miydin? Çizmek, boyamak, not almak vb.	53	55,8	14	14,7	12	28	29,5	100

Tablo 1. Ön Anket Cevapları

Müze ziyaretine katılanların yarısından fazlasının daha önce Erimtan Arkeoloji ve Sanat Müzesine gitmediği belirlenmiştir. Ayrıca, araştırmanın uygulama alanı olan Arkeoloji ve Sanat Müzelerine gitme sayısının da düşük olduğu görülmüştür. Bu veriler doğrultusunda, kitabın giriş kısmında "Arkeoloji nedir?" ve "Sanat nedir?" gibi sorulara verilen cevapların yer aldığı ve müzenin türüyle ilgili bilgilerin bulunduğu bölümün doğru tespit edildiği anlaşılmıştır.

Müzeyi ziyaret etme durumunun yarattığı duygu durumu ile ilgili "heyecanlandırıp heyecanlandırmadığı" sorusu, büyük çoğunluk tarafından %80'i "evet" olarak işaretlemiştir.

Bu da göstermektedir ki müze fikri çocukları motive etmekte ve heyecanlandırmaktadır. "Müze gezisi öncesi hazırlık yapar mısın?" sorusuna %64,2'si "evet" demiştir. Bu da katılımcıların bu konuda hevesli ve istekli olduğunu ve araştırmaya hazır olduklarını göstermektedir. Rehber kitabın, müze ziyareti öncesinde yapılacak hazırlıklara destek olacağı düşünüldüğünden, bu ihtiyaca cevap olacağı da düşünülmektedir.

“Müze gezisi için bilgilendirici rehber bir kitap olsun ister misin?” sorusuna cevapların %53,8'i evet, %12,9'u kararsızım ve %33,3' ü hayır seçeneklerinde toplanmıştır. Katılımcıların yarısından biraz fazlası böyle bir kitaba ihtiyacı olduğunu düşünmüştür.

Müze ziyareti sırasında çizmek, not almak ve boyama yapma gibi etkinlikler isteyip istemediği soruldu. Katılımcıların yarısından biraz fazlası istediği yönünde cevaplandırmıştır. Müze rehber kitapta yer alan etkinlikler bu ihtiyaca cevap vereceği düşünülmüş olarak hazırlanmıştır.

Ön ankette yer alan açık uçlu sorulara verilen birbirine yakın olan cevaplar şu şekildedir.

Müzedede taşınabilir mobil cihaz (tablet, akıllı telefon vb.) gezmek sence nasıl olurdu?	Mükemmel olur	Yani bilemiyorum	İyi olur	Çok iyi her gezide olmalı	Eğlenceli
Müzeye gittikten sonra hatırlamak ya da aklında kalması için ne yaparsın?	Not alırım	Fotoğraf çekerim	Not defterime yazarım	Anne ve Babama anlatırım	Günlüğüme yazarım

Tablo 2. Ön Anket Kısa Cevaplı Sorular

Ön ankette, kısa cevaplı sorulara genel olarak tek kelime ile birbirine yakın cevaplar verildiği gözlemlenmiştir. Müzedede mobil cihaz bulundurma ve bu cihazla müze gezme fikri, katılımcıları heyecanlandırmıştır. Müze ziyareti sonrasında, müzedede öğrenilen bilgilerin kalıcı olması ve hatırlanması için genel olarak fotoğraf çekildiği, verilen cevaplardan açıkça anlaşılmaktadır. Tablo 3'te 16 sorudan oluşan değerlendirme anketine verilen cevaplar yer almaktadır.

	Evet F %		Kısmen F %		Hayır F %		Toplam F %	
1. Müze hikâye kitabı, müze ziyaretimi planlama aşamasında yardımcı oldu.	43	50	24	27,9	19	22,1	86	100
2. Müze rehber kitabı, müze ile ilgili temel bilgileri (müzenin nerede olduğu, ne zaman kurulduğu ve ne gibi eserlerin bulunduğu) öğrenmemde yardımcı oldu.	51	59,3	15	17,4	20	23,3	86	100
3. Müze rehber kitabı, müzeyi daha çok merak etmemi sağladı.	46	53,5	21	24,4	19	22,1	86	100
4. Müze rehber kitabındaki görseller müzedeki eserlerle benzerlik gösteriyor.	62	72,1	16	18,6	8	9,3	86	100
5. Müze rehber kitabında resimlemeler anlaşılırdı.	59	68,6	15	17,4	12	14	86	100
6. Müze rehber kitabında yer alan metinleri kolaylıkla okuyabildim.	50	58,1	21	24,4	15	17,4	86	100
7. Müze rehber kitabında eserlerle ilgili açıklayıcı bilgilere yer verilmiştir.	61	70,9	14	16,3	11	12,8	86	100
8. Müze rehber kitabı, müzede yer alan eserleri daha iyi anlamama yardımcı oldu.	50	58,1	20	23,3	16	18,6	86	100
9. Müze rehber kitabı müzeyi gezerken bir rehber gibi eşlik etti.	39	45,3	23	26,7	24	27,9	86	100
10. Müze rehber kitabı, müze ziyaretimi daha öğretici hale getirdi.	48	55,8	23	26,7	15	17,4	86	100
11. Müze rehber kitabı, müze ziyaretimi daha eğlenceli hale getirdi.	35	40,7	23	26,7	28	32,6	86	100
12. Müze rehber kitabı, müze ziyaretimdeki bilgi edinme sürecini kolaylaştırdı.	52	60,5	14	16,3	20	23,3	86	100

13. Müzeyi gezerken müze rehber kitabı ile gördüklerim hakkında daha detaylı bilgi edindim.	49	57	18	20,9	19	22,1	86	100
14. Müzeyi rehber kitabı, müze ziyaretimde zamanı iyi kullanmamı sağladı.	36	41,9	24	27,9	26	30,2	86	100
15. Müze rehber kitabında yer alan etkinlikler, gördüklerimi pekiştirmemde yararlı oldu.	44	51,2	25	29,1	17	19,8	86	100
16. Müze rehber kitabı, müze ziyaretimdeki deneyimimi zenginleştirdi.	44	51,2	22	25,6	20	23,3	86	100

Tablo 3. Değerlendirme Anketi Sonuçları

Katılımcıların yarısından fazlasının, müze ziyaretini planlama aşamasında "Müze hikâye kitabı, müze ziyaretimi planlama aşamasında yardımcı oldu" ifadesine "evet" cevabını vermiş olması oldukça olumlu bir bulgudur. Bu durum, müze hikâye kitabının ziyaretçilere önemli bir rehberlik sağladığını ve ziyaret öncesinde bilgi edinmelerine yardımcı olduğunu göstermektedir. Ancak, %27,9'luk bir kesimin kısmen yardımcı olduğunu düşünmesi ve %22,1'inin hiç yardımcı olmadığını belirtmesi, bazı katılımcıların bu kitaptan bekledikleri yardımı tam olarak alamamış olabileceklerini göstermektedir. Bu durum, kitabın içeriğinin veya sunum şeklinin bazı ziyaretçilere hitap etmediğini veya onları tatmin etmediğini gösterebilir. Dolayısıyla, müze hikâye kitabının etkinliğini artırmak ve daha geniş bir ziyaretçi kitlesine ulaşmak için belirli iyileştirmelerin veya değişikliklerin yapılması gerekebilir.

Müze rehber kitabı, müze ile ilgili temel bilgileri öğrenmemde yardımcı oldu sorusuna katılımcıların çoğunluğu %59,3'ü evet olarak işaretlemiştir. Rehber kitabının müze hakkında temel bilgileri öğrenmelerine yardımcı olduğunu belirtmesi, kitabın bilgilendirici ve rehberlik edici niteliğinin önemli olduğunu göstermektedir. Müze ziyareti öncesi için en önemli kısım olan müzeye dair temel bilgilerin sağlanması istenilen amaca da ulaşıldığını göstermektedir.

Müze rehber kitabı, müzeyi daha çok merak etmemi sağladı sorusuna katılımcıların %53,5'i evet diyerek rehber kitabının müzeyi daha fazla merak etmelerine neden olduğunu ifade etmişlerdir. Bu durum, kitabın ziyaretçilerin ilgisini artırıcı bir etkiye sahip olduğunu göstermektedir. Yine müze ziyareti öncesi güdülenme sağlaması da bir diğer amaçlardan birine ulaşıldığını göstermektedir.

Müze rehber kitabındaki görsellerin müzedeki eserlerle benzerlik gösterdiği ifadesine katılımcıların büyük çoğunluğu, %72,1'i "evet" işaretleyerek, rehber kitabındaki görsellerin müzedeki eserlerle uyumlu olduğunu düşündüğünü belirtmiştir. Bu yüksek oran, rehber kitabının müze deneyimini doğru ve etkili bir şekilde yansıttığını göstermektedir. Görsellerin eserlerle olan bu uyumu, ziyaretçilerin müzedeki sanat ve tarihi objeleri daha iyi tanımalarını ve anlamalarını sağlamaktadır. Ayrıca, rehber kitabının görsellerinin doğruluğu, ziyaretçilerin müzede karşılaşacakları eserleri önceden görmelerine olanak tanıyarak, müze gezisini daha bilinçli ve keyifli hale getirmektedir. Bu uyum, rehber kitabının amacına ulaştığını ve müze deneyimini zenginleştirdiğini açıkça ortaya koymaktadır.

Müze rehber kitabındaki resimlemelerin anlaşılır olduğu ifadesine katılımcıların %68,6'sı "evet" yanıtını vermiştir. Bu yüksek oran, rehber kitabındaki görsel içeriğin ziyaretçilere etkili bir şekilde iletildiğini ve anlaşılır olduğunu göstermektedir. Resimlemelerin anlaşılır olması, ziyaretçilerin müzedeki eserleri daha iyi tanımalarına ve anlamalarına katkı sağlamaktadır. Bu da rehber kitabının, müze deneyimini zenginleştiren ve bilgilendirici bir kaynak olarak başarılı olduğunu ortaya koymaktadır. Görsellerin bu derecede anlaşılır olması, müze ziyaretçilerinin deneyimini olumlu yönde etkilemekte ve rehber kitabının amacına ulaştığını kanıtlamaktadır.

Müze rehber kitabındaki metinleri kolaylıkla okuyabildiklerini belirten katılımcıların oranı %58,1'dir. Bu sonuç, rehber kitabının yazılı içeriğinin anlaşılır ve okunabilir olduğunu göstermektedir. Metinlerin okunabilirliği, ziyaretçilerin müzedeki eserler hakkında daha fazla bilgi edinmeleri açısından büyük önem taşımaktadır. Katılımcıların çoğunluğunun metinleri kolayca okuyabildiğini belirtmesi, rehber kitabının bilgilendirici işlevini başarılı bir şekilde yerine getirdiğini ve müze deneyimini zenginleştirdiğini ortaya koymaktadır. Bu durum, kitabın sadece görselleriyle değil, aynı zamanda metinleriyle de ziyaretçilere değerli

bilgiler sunduğunu ve müzeyi daha etkili bir şekilde keşfetmelerine yardımcı olduğunu göstermektedir.

Katılımcıların %70,9'u, rehber kitabında yer alan bu bilgilerin yeterliliğini vurgularken, aynı zamanda kitabın eğitici işlevini de ön plana çıkarmaktadır. Bu oran, rehber kitabın içerik kalitesinin yüksek olduğunu ve müze eğitimi açısından etkili bir araç olduğunu kanıtlamaktadır. Ayrıca, açıklayıcı bilgilerin varlığı, ziyaretçilerin eserler arasındaki ilişkileri daha iyi anlamalarına ve müzeyi daha bilinçli gezmelerine olanak tanır. Açıklayıcı bilgiler, ziyaretçilerin müzedeki eserleri daha iyi anlamalarına ve bağlamlarına uygun olarak değerlendirmelerine yardımcı olur. Rehber kitap, eserlerin tarihi, kültürel ve sanatsal değerlerini ayrıntılı bir şekilde açıklar, bu da ziyaretçilerin müze deneyimini zenginleştirir. Eserlerin hikâyeleri, yaratıldıkları dönem ve bu dönemin özellikleri hakkında verilen bilgiler, ziyaretçilerin müze gezisinden daha fazla bilgi ve tatmin duygusuyla ayrılmasını sağlar.

Müze rehber kitabının, müzede yer alan eserleri daha iyi anlamalarına yardımcı olduğunu belirten katılımcıların oranı %58,1'dir. Bu sonuç, rehber kitabının müze deneyimini zenginleştirici bir rol oynadığını göstermektedir. Katılımcıların çoğunluğunun bu ifadeye katılması, rehber kitabının yalnızca bilgilendirici olmakla kalmayıp, ziyaretçilerin eserleri daha derinlemesine kavramalarını ve takdir etmelerini sağladığını ortaya koymaktadır. Bu da, rehber kitabının amacına ulaştığını ve müze gezisini daha anlamlı ve bilgilendirici hale getirdiğini doğrulamaktadır.

Müze rehber kitabının, müzeyi gezerken bir rehber gibi eşlik ettiğini belirten katılımcıların oranı %45,3'tür. Bu sonuç, rehber kitabının ziyaretçilere yönlendirme ve bilgi sağlama açısından önemli bir rol oynadığını göstermektedir. Katılımcıların neredeyse yarısının bu ifadeye katılması, rehber kitabının fiziksel bir rehberin yerine geçebilecek derecede yardımcı olduğunu ve ziyaretçilerin müze gezisini daha bilinçli ve yapılandırılmış bir şekilde gerçekleştirmelerine katkıda bulunduğunu ortaya koymaktadır. Rehber kitabının, müzede gezilen eserler hakkında detaylı bilgiler sunarak ve ziyaretçilerin rotalarını belirlemelerine yardımcı olarak, müze deneyimini daha zengin ve rehberli bir keşif süreci haline getirdiği anlaşılmaktadır.

Müze rehber kitabının, müze ziyaretini daha öğretici hale getirdiğini belirten katılımcıların oranı %55,8'dir. Bu sonuç, rehber kitabının ziyaretçilere sağladığı bilgilerin ve sunduğu açıklamaların, müze deneyimini daha eğitici ve bilgilendirici bir hale getirdiğini göstermektedir. Katılımcıların yarısından fazlasının bu ifadeye katılması, rehber kitabının eserler hakkında ayrıntılı bilgiler sunarak ziyaretçilerin bilgi düzeyini artırdığını ve müzeyi daha derinlemesine anlamalarını sağladığını ortaya koymaktadır. Bu da rehber kitabının amacına ulaştığını ve müze ziyaretini sadece görsel bir deneyim olmaktan çıkarıp, aynı zamanda öğretici bir etkinliğe dönüştürdüğünü doğrulamaktadır.

Müze rehber kitabının, müze ziyaretini daha eğlenceli hale getirdiğini belirten katılımcıların oranı %40,7'dir. Bu sonuç, rehber kitabının, müze gezisini daha keyifli ve ilgi çekici kılmada belirli bir başarıya ulaştığını göstermektedir. Katılımcıların yaklaşık %41'inin bu ifadeye katılması, rehber kitabının sunduğu bilgiler ve yönlendirmelerle müze ziyaretine eğlenceli bir boyut kattığını ortaya koymaktadır. Rehber kitabının, ziyaretçilerin dikkatini çeken ve ilgilerini canlı tutan içerikler sunarak müze deneyimini zenginleştirdiği anlaşılmaktadır. Bu da, rehber kitabının sadece bilgilendirici değil, aynı zamanda eğlenceli bir kaynak olarak da etkili olduğunu göstermektedir.

Katılımcıların %60,5'i, müze rehber kitabının müze ziyaretindeki bilgi edinme sürecini kolaylaştırdığını belirtmiştir. Bu sonuç, rehber kitabının ziyaretçilere bilgi edinme sürecinde kritik bir role sahip olduğunu göstermektedir. Kitabın sunduğu içerik ve yönlendirmeler, ziyaretçilerin müzede karşılaştıkları eserler hakkında bilgi edinmelerini desteklemekte ve bu süreci kolaylaştırmaktadır. Müze ziyareti, bilgi edinme ve öğrenme amacıyla gerçekleştirilen bir etkinlik olduğundan, rehber kitabının bu süreci kolaylaştırması, ziyaretçilerin deneyimlerini zenginleştirmekte ve müze gezisi boyunca daha derinlemesine öğrenme fırsatları sunmaktadır. Bu durum, rehber kitabının müze ziyaretine katılanların bilgi ihtiyaçlarını karşılamada önemli bir kaynak olarak değerlendirilmesini sağlamaktadır.

Katılımcıların %57'si, müze rehber kitabıyla gezinti esnasında gördükleri hakkında daha detaylı bilgi edindiğini ifade etmiştir. Bu bulgu, rehber kitabının ziyaretçilere müzenin içeriğini daha ayrıntılı bir şekilde keşfetme fırsatı sunduğunu göstermektedir. Kitabın sağladığı ek bilgiler ve yönlendirmeler, ziyaretçilerin müzede gördükleri eserler hakkında daha derinlemesine bir anlayış geliştirmelerine olanak tanır. Dolayısıyla, rehber kitabının kullanımıyla birlikte ziyaretçilerin keşif deneyimi daha zengin ve tatmin edici hale gelir. Bu

sonuç, rehber kitabının müze ziyaretinin kalitesini artırıcı bir araç olduğunu ve ziyaretçilere daha derinlemesine bir öğrenme deneyimi sunma potansiyeline sahip olduğunu ortaya koymaktadır.

Müze rehber kitabının, müze ziyaretinde zamanı iyi kullanmalarını sağladığını belirten katılımcıların oranı %41,9'dur. Bu sonuç, rehber kitabının, ziyaretçilerin müzede geçirdikleri süreyi daha verimli bir şekilde değerlendirmelerine yardımcı olduğunu göstermektedir. Rehber kitabının sunduğu yapılandırılmış bilgi ve yönlendirmeler, ziyaretçilerin ilgi alanlarına odaklanmalarını ve müzeyi daha etkin bir şekilde gezmelerini sağlamaktadır. Her ne kadar bu oran diğer memnuniyet oranlarından daha düşük olsa da, yine de kitabın zaman yönetimi konusunda kayda değer bir katkı sunduğunu ortaya koymaktadır. Bu da rehber kitabının, ziyaretçilerin deneyimlerini optimize etmek ve müze ziyaretlerini daha planlı bir hale getirmek açısından önemli bir rol oynadığını göstermektedir.

Müze rehber kitabında yer alan etkinliklerin, gördüklerini pekiştirmelerine yardımcı olduğunu belirten katılımcıların oranı %51,2'dir. Bu sonuç, rehber kitabındaki etkinliklerin ziyaretçilere öğrendiklerini pekiştirmede etkili olduğunu göstermektedir. Katılımcıların yarısından fazlasının bu ifadeye katılması, rehber kitabının müze gezisi sırasında sadece bilgi sunmakla kalmayıp, aynı zamanda ziyaretçilerin gördükleri eserlerle ilgili bilgilerini güçlendirmelerine de yardımcı olduğunu ortaya koymaktadır. Rehber kitabındaki etkinlikler, ziyaretçilerin aktif katılımını teşvik ederek, müze deneyimini daha etkileşimli ve unutulmaz hale getirmektedir. Bu da kitabın eğitimsel değerini artırmakta ve ziyaretçilerin müzede edindikleri bilgileri daha kalıcı hale getirmektedir.

Müze rehber kitabının, müze ziyaretindeki deneyimleri zenginleştirdiğini belirten katılımcıların oranı %51,2'dir. Bu sonuç, rehber kitabının ziyaretçilere daha derinlemesine ve anlamlı bir deneyim sunma konusunda etkili olduğunu göstermektedir. Katılımcıların yarısından fazlasının bu ifadeye katılması, rehber kitabının müze gezisini sadece bilgi sunmanın ötesine taşıdığını ve ziyaretçilerin müzedeki eserleri daha kapsamlı bir şekilde keşfetmelerini sağladığını ortaya koymaktadır. Rehber kitabının sunduğu bilgiler, yönlendirmeler ve etkinlikler, ziyaretçilerin deneyimlerini daha zengin, daha öğretici ve daha keyifli hale getirerek, müze ziyaretinin kalitesini artırmaktadır. Bu da rehber kitabının müze deneyimini zenginleştirme ve ziyaretçilere daha anlamlı bir keşif imkânı sunma konusundaki etkinliğini doğrulamaktadır.

Anket sonuçlarına dayanarak, müze rehber kitabının sağladığı yararlar açıkça görülmektedir. Katılımcıların çoğunluğunun rehber kitabını olumlu bulması, kitabın müze deneyimini zenginleştirme ve ziyaretçilere değerli katkılarda bulunma potansiyelini göstermektedir. Öncelikle, katılımcıların çoğunluğunun rehber kitabındaki görsellerin, metinlerin ve etkinliklerin müze ziyaretini daha öğretici hale getirdiğini belirtmesi, kitabın eğitimsel değerini vurgulamaktadır. Rehber kitabının sağladığı bilgiler, ziyaretçilerin müzede gördükleri eserleri daha iyi anlamalarına ve daha derinlemesine keşfetmelerine yardımcı olmaktadır.

Ayrıca, rehber kitabının ziyaretçilere müze gezisi sırasında zamanı iyi kullanmalarında ve gördüklerini pekiştirmelerinde yardımcı olduğu görülmektedir. Bu da kitabın pratik bir rehberlik sağladığını ve ziyaretçilere müzeyi daha etkili bir şekilde gezmeleri için rehberlik ettiğini göstermektedir.

Katılımcıların bir kısmının rehber kitabının müze ziyaretini daha eğlenceli hale getirdiğini düşünmesi ise kitabın sunduğu içeriğin ilgi çekici ve keyifli olduğunu göstermektedir. Bu da kitabın sadece bilgi vermekle kalmayıp, ziyaretçilere eğlenceli bir deneyim sunma potansiyeline işaret etmektedir.

Anket sonuçları, müze rehber kitabının ziyaretçilere hem eğitici hem de eğlenceli bir deneyim sunma potansiyeline sahip olduğunu göstermektedir. Kitabın, müze ziyaretini daha anlamlı, daha bilgilendirici ve daha keyifli hale getirdiği görülmektedir.

5.9 Çalışmanın Yeni Alan Önerileri

Müze rehber kitabının sağladığı yararlar göz önüne alındığında, alanın geliştirilmesi için bir dizi öneri sunulabilir. Bulgular, bu önerilerin ziyaretçi deneyimini daha etkili hale getirebileceğini ve müzelerin ziyaretçi memnuniyetini artırabileceğini göstermektedir.

Öncelikle, rehber kitabın içeriğinin dijitalleştirilmesi ve mobil uygulamaların kullanılması, ziyaretçilere daha interaktif ve kişiselleştirilmiş deneyimler sunabilir. Bu, artırılmış gerçeklik deneyimleri ve sanal turlar gibi dijital içeriklerin entegrasyonunu içerebilir.

Ayrıca, ziyaretçilere kendi ilgi alanlarına uygun tur rotaları sunulması, müzeyi daha etkili bir şekilde keşfetmelerine yardımcı olabilir. Bu, ziyaretçilerin ilgi duydukları konulara odaklanmalarını sağlayarak daha derinlemesine bir deneyim yaşamalarına olanak sunmaktadır. İnteraktif seçenekli bir müze rotası daha etkili, heyecanlı ve merak uyandırıcı bir müze deneyimi yaşatabilir. Bu gibi çeşitli etkileşim unsurları da eklemek faydalı ve önemli görülmektedir.

Müze rehber kitaplarında yer alan etkinliklerin çeşitliliğinin artırılması da önemlidir. Ziyaretçilerin öğrendiklerini pekiştirmelerine yardımcı olacak interaktif etkinliklerin ve katılımcıların aktif katılımını teşvik eden aktivitelerin sayısının artırılması, müze deneyimini daha etkileşimli hale getirebilir.

Müzelerde farklı duysal deneyimlerin sunulması da göz önünde bulundurulmalıdır. Dokunma, işitme ve koku duyularını kullanarak sunulan deneyimler, ziyaretçilerin eserleri daha derinlemesine deneyimlemelerini sağlayabilir ve müze ziyaretlerini daha etkileyici hale getirebilir. Son olarak, müze rehber kitaplarının geliştirilmesinde katılımcı geri bildirimlerinin düzenli olarak değerlendirilmesi önemlidir. Ziyaretçilerin beklentilerini ve ihtiyaçlarını daha iyi anlamak ve kitabın içeriğini buna göre şekillendirmek, daha etkili ve tatmin edici bir deneyim sunabilir.

Bu öneriler, müze rehber kitabının ziyaretçilere daha değerli ve etkili bir deneyim sunmasına yardımcı olabilir ve müzelerin ziyaretçi memnuniyetini artırabilir.

SONUÇ

Araştırma, müzelerin eğitimdeki rolünü ve çocuklar açısından etkili bir müze ziyaretinin nasıl gerçekleştirilebileceğini derinlemesine incelemektedir. Müzeler, yalnızca toplumların kültürel mirasını ve tarihini yansıtan mekânlar olmakla kalmayıp, aynı zamanda güçlü bir eğitim misyonu taşıyan kurumlardır. Bu bağlamda, müzeler, somut veriler ve anlamlı hikâyeler aracılığıyla zengin öğrenme ortamları sunarak, bilgi edinme süreçlerini destekler ve toplumun kültürel zenginliğini keşfetmeye yönelik önemli bir eğitim aracı haline gelirler. Araştırma, müzelerin çocuklar için etkili bir öğrenme ortamı sunabilmesi için gerekli stratejileri ve uygulamaları ortaya koymayı amaçlamaktadır.

Çocuklar açısından etkili bir müze ziyaretinin üç ana aşamadan oluştuğu belirlenmiştir: müzeyi ziyaret etmeden önce yapılması gereken hazırlıklar, müze ziyareti sırasında gerçekleştirilecek etkinlikler ve müze ziyareti sonrasındaki dönütlerin değerlendirilmesi. Bu üç aşama, çocukların müze deneyimlerini daha anlamlı ve verimli kılmak amacıyla titizlikle planlanmaktadır. Araştırma kapsamında hazırlanan rehber kitap, bu üç aşamayı ele alan kapsamlı bir kaynak olarak tasarlanmıştır. Bu rehber kitap, çocukların müzeyi ziyaret etmeden önce bilgi edinmelerini, müze ziyareti sırasında aktif katılım sağlamalarını ve ziyaret sonrasında öğrendiklerini pekiştirmelerini amaçlamaktadır.

Müze ziyareti öncesi yapılması gereken hazırlıklar, çocukların müze hakkında ön bilgi edinmelerini ve merak duygularını geliştirmelerini sağlamaktadır. Bu aşamada, rehber kitapta müzenin tarihi, önemli eserleri ve sergileri hakkında bilgiler sunulmuş, çocukların dikkatini çekecek görseller ve hikâyeler ile zenginleştirilmiştir. Müze ziyareti sırasında, çocukların aktif katılımını teşvik eden etkileşimli etkinlikler bulunmaktadır. Çocuklar, rehber kitabın yönlendirmeleri doğrultusunda müzeyi keşfetmekte, sorular sorarak ve notlar alarak daha derin bir öğrenme deneyimi yaşamaktadırlar. Müze ziyareti sonrasında ise, çocukların öğrendiklerini pekiştirmeleri ve değerlendirmeleri için çeşitli dönüt mekanizmaları kullanılmaktadır. Bu aşamada, rehber kitabın içeriğindeki aktiviteler ve değerlendirme soruları, çocukların bilgi ve deneyimlerini gözden geçirmelerini sağlamaktadır.

Araştırmada nitel araştırma yöntemi kullanılarak veriler toplanmış, analiz edilmiş ve yorumlanmıştır. Müzelerin hazırladığı çocuk kitapları incelenmiş, 7-12 yaş grubu çocuklara yönelik müze içerikli hikâye ve etkinlik kitapları değerlendirilmiştir. Elde edilen veriler

doğrultusunda örnek bir müze tanıtımını destekleyici rehber kitabı tasarlanmıştır. Müze rehber kitabının etkinliğini değerlendirmek amacıyla 3. Sınıf öğrencilerinden (7-12 yaş) oluşan bir örneklem grubuyla hazırlanan rehber kitap deneyimlenmiş ve gruba anketler uygulanmıştır. Araştırmanın ilk aşamasında, örneklem grubuna yönelik olarak bir ön anket uygulanmış ve çocukların müzelerle ilgili görüşleri ve mevcut durumları değerlendirilmiştir. Ön anket sonuçlarına göre, çocukların müze ziyaretine ilişkin büyük bir heyecan duydukları tespit edilmiştir. Bu aşamanın ardından, müze rehber kitabı öğrencilere dağıtılmış ve müze ziyaretinden önce bu kitabın okunması sağlanarak, müze deneyiminin ilk aşaması tamamlanmıştır.

Müze ziyaretinde, katılımcılar akıllı telefon ve tabletleri kullanarak müzeyi deneyimlemiş ve rehber kitap onlara eşlik etmiştir. Ziyaretin ardından, rehber kitapta yer alan etkinlikler öğrenciler tarafından gerçekleştirilmiştir. Son olarak, öğrenciler üzerinde bir değerlendirme anketi uygulanmıştır. Deneyim süresince örneklem grubu gözlemlenmiş, süreçle ilgili ayrıntılı notlar alınmış ve rastgele seçilen katılımcılardan derinlemesine görüşler toplanarak araştırmaya dâhil edilmiştir.

Değerlendirme anketi sonuçlarına göre; müze rehber kitabının öğrencilerin müze ile ilgili temel bilgileri (müzenin konumu, kuruluş tarihi ve barındırdığı eserler) öğrenmelerine yardımcı olduğunu göstermiştir. Kitapta yer alan görsellerin müzedeki eserlerle uyumlu olduğu, resimlemelerin anlaşılır olduğu ve metinlerin kolaylıkla okunabildiği belirlenmiştir. Ayrıca, eserlerle ilgili bilgilerin açıklayıcı bulunduğu ve öğrencilerin eserleri daha iyi anlamalarına katkı sağladığı tespit edilmiştir. Rehber kitabının müze ziyaretlerini daha eğitici kıldığı, bilgi edinme sürecini desteklediği ve öğrencilerin daha detaylı bilgi edinmelerine olanak tanıdığı ortaya çıkmıştır. Bu sonuçlara ek olarak, katılımcılar müze ziyaretini planlama, müzeyi gezerken rehber kitap ile yönlendirilme, müze ziyaretini eğlenceli hale getirme ve zamanı verimli kullanma konularında ortak bir görüşe varamamışlardır. Bu farklılıklar, rehber kitabın bu spesifik alanlardaki etkinliği hakkında çeşitli geri bildirimlerin alınmasını sağlamıştır. 7-12 yaş gruplarında zaman planlaması yapma yetenekleri gelişimsel olarak sınırlı olabilmektedir. Bu yaş grubundaki çocuklar, genellikle kısa vadeli planlar yapma ve talimatları takip etme konusunda başarılı olabilirler, ancak uzun vadeli zaman yönetimi ve planlama becerileri genellikle henüz tam anlamıyla gelişmemiştir.

Bu açıdan bakıldığında, bu yaş grubunun zaman planlaması yapma yeteneklerinin henüz tam anlamıyla gelişmemiş olması nedeniyle, bu konudaki soruların bu yaş grubunda tam karşılığını bulamadığı düşünülmektedir. Dolayısıyla, müze ziyaretini planlama ve zamanı verimli kullanma gibi konulara ilişkin geri bildirimlerin, bu yaş grubunun gelişimsel özellikleri göz önünde bulundurularak değerlendirilmesi gerekmektedir.

Araştırmanın bulguları, rehber kitabın çocuklar ile müzeler arasındaki etkileşimi güçlendirerek, müze deneyimini daha kalıcı hale getirdiğini göstermektedir. Çocuklar, müzeye gitmeden önce rehber kitabı inceleyerek müze hakkında ön bilgi edinmiş, ziyaret sırasında aktif ve bilinçli katılım sağlamış ve ziyaret sonrasında öğrendiklerini pekiştirmişlerdir. Rehber kitabın, çocukların müzeleri daha iyi tanımalarına, öğrenmelerine ve keşfetmelerine olanak sunduğu, böylece müze ziyaretlerini daha anlamlı ve pekiştirici kıldığı sonucuna ulaşılmıştır. Katılımcılardan alınan görüşler, rehber kitabın mobil cihazlar (tablet ve akıllı telefon) ve basılı kitap arasında belirgin bir fark yaratmadığını ortaya koymuştur. Çocuklara tercihleri sorulduğunda, tablet veya basılı kitap arasında belirgin bir fark olmadığını belirtmişlerdir. Ancak, avantaj ve dezavantajlar sorgulandığında şu geri bildirimler alınmıştır: Basılı kitap halinin avantajları olarak daha ulaşılabilir olması, teknik sorunlardan etkilenmemesi ve daha kişiselleştirilebilir olması belirtilmiştir. Dezavantajları olarak da dijital özelliklerin eksikliği, fotoğraf çekememe ve sayfaları büyütememek olduğu açıklanmıştır. Mobil cihazlar açısından avantajları fotoğraf çekebilme, ayrıntıları büyütebilme ve daha hızlı bilgiye erişim sağlama olarak düşünülmektedir. Dezavantajları ise şarj süresi, teknik sorunlar, düşme ve kırılma riski olarak katılımcılar tarafından söylenmiştir.

Bu bulgular, rehber kitabın hem dijital hem de basılı formatlarının kendine özgü avantaj ve dezavantajları olduğunu, bu nedenle kullanıcıların her iki formatı da çeşitli durumlarda tercih edebileceğini göstermektedir. Rehber kitabın dijital ve basılı versiyonlarının birlikte kullanımı, müze deneyimini daha kapsamlı ve esnek hale getirebileceği düşünülmektedir.

Bu çalışma, müze ve eğitim iş birliğinin önemini vurgulamakta ve müzelerin eğitimde daha etkin bir rol oynaması için stratejik öneriler sunmaktadır. Bu doğrultuda, müze rehber kitabı gibi araçların geliştirilmesi ve yaygınlaştırılması, müze ziyaretlerinin eğitimdeki etkisini artırmak açısından büyük bir potansiyele sahip olduğunu göstermektedir.

Grafik tasarım, müzelerin eğitim ve sanat misyonlarını daha etkili bir şekilde yerine getirmelerine yardımcı olan güçlü bir araç olarak görülmektedir. Sergi tasarımından bilgilendirme ve yönlendirmeye, eğitim materyallerinden dijital uygulamalara kadar geniş bir yelpazede kullanılmaktadır. Bu iş birliği, müze ziyaretçilerinin deneyimini zenginleştirmekte, öğrenme sürecini desteklemekte ve müzelerin toplumsal rolünü güçlendirmektedir. Bu nedenle, müzelerin grafik tasarımıyla olan iş birliği, hem eğitimsel hem de sanatsal açıdan büyük bir değer taşımaktadır. Bu açıdan ele alındığında tasarımın ve kitapların çocukların öğrenme becerilerine katkısı gözlemlenmiştir. Görsel öğrenme, etkileşimli öğrenme, yapılandırılmış bilgi sunumu, duyuşal öğrenme ve hikâyeleştirme gibi çeşitli yöntemlerle, çocukların müze ziyaretlerinden elde ettikleri deneyimi zenginleştirdiği ve kalıcı hale getirdiği belirlenmiştir.

Araştırmanın amacı, müzelerin çocukların eğitimindeki rolünü derinlemesine incelemek ve çocuklar açısından etkili bir müze ziyaretinin nasıl gerçekleştirilebileceğini ortaya koymaktır. Araştırmanın sonucunda amaca ulaşılmıştır. Araştırma kapsamında, çocukların müzelerle etkileşimlerini artırmak ve öğrenme deneyimlerini zenginleştirmek için bir kaynak geliştirilmiştir ve uygulanmıştır.

Araştırma bulguları, rehber kitabın çocukların müze ile ilgili temel bilgileri öğrenmelerine yardımcı olduğunu ve müze ziyaretlerini daha eğitici kıldığını göstermektedir. Ayrıca, rehber kitabın dijital ve basılı versiyonlarının avantaj ve dezavantajlarını belirleyerek, her iki formatın da çeşitli durumlarda kullanılabileceğini görülmüştür.

Ayrıca, bu araştırma gelecekte yapılacak çalışmalara da ışık tutmaktadır. Çocukların eğitim süreçlerinde müzelerin daha etkin kullanılabilmesi için yeni yöntemler ve yaklaşımlar geliştirilmesi gerekmektedir. Bu bağlamda, müze rehber kitabı modelinin farklı yaş gruplarına ve müze türlerine uyarlanması, dijital teknolojilerle desteklenmesi ve öğretmenler ile iş birliği içinde kullanılması gibi çeşitli öneriler sunulabilir. Araştırmanın bulguları, müzelerin eğitimdeki rolünün artırılması için çeşitli stratejilerin geliştirilmesine katkı sağlamaktadır. Müze ve eğitim konusunda bu gibi kaynaklara ihtiyaç duyulduğu ortaya konularak bu alanda böyle bir açığa çözüm olduğu ortaya koyulmuştur.

Çocuklardan alınan geri dönüşler neticesinde de, bu alanda yapılacak araştırmalarda özellikle müze hakkında bilgi alabilecekleri kitaplara ihtiyaç duyduklarını açıkça

belirtmektedirler. Ayrıca, müzedeki farklı sergileme yöntemlerinin müze gezisi sırasında fark edilmesi için daha açıklayıcı yönlendirme tasarımlarına ve işaretlerine ihtiyaç duyulmaktadır. Bu nedenle, bu alanda daha fazla araştırma yapılması ve etkili tasarımların geliştirilmesi önerilmektedir.

Araştırmacılar, yeni yöntem ve yaklaşımlar geliştirerek müze rehber kitabı modelini farklı yaş gruplarına uyarlayabilir ve dijital teknolojilerle destekleyerek daha zenginleştirilmiş bir deneyimi oluşturabilirler. Farklı müze türlerine özgü rehber kitaplar hazırlanabilir ve öğretmenler ile iş birliği yaparak müze ziyaretlerine yönelik eğitim programları oluşturulabilir. Eğitim materyalleri çeşitlendirilerek görsel, işitsel ve etkileşimli içerikler içeren rehber kitaplar tasarlanabilir, mobil uygulamalar ve sanal gerçeklik deneyimleri gibi dijital araçlar kullanılabilir. Müze ziyaretlerinden sonra düzenlenecek etkinlik ve atölye çalışmalarıyla çocukların öğrendiklerini pekiştirmeleri sağlanabilir. Uzun vadeli araştırmalar yaparak müze ziyaretlerinin çocukların kültürel ve tarihi bilinçlerine olan etkileri incelenmesi yeni araştırma konuları oluşturabilir.

Müze yöneticileri, çocuklara yönelik özel eğitim programları ve rehber kitaplar hazırlayarak, müze ziyaretleri sırasında kullanılacak interaktif materyaller ve etkinlikler tasarlayabilir. Müze alanlarında yer alacak görsel ve işitsel desteklerle sergilerin anlaşılır ve dikkat çekici olmasını sağlamak önemlidir. Ebeveynler ve öğretmenler için rehber kitaplar ve bilgilendirme seminerleri düzenleyerek müze ziyaretlerini eğitim programlarına entegre etmek için okullarla iş birliği yapılabilir.

Öğretmenler, ders programlarına müze ziyaretlerini dâhil ederek bu ziyaretler öncesinde öğrencileri bilgilendirmeli ve rehber kitapları derslerde kullanarak öğrencilerin hazırlıklı olmasını sağlayabilirler. Müze gezileri sırasında öğrencilerin aktif katılımını teşvik eden projeler ve görevler belirleyebilir, ziyaret sonrası öğrencilerle değerlendirme yaparak öğrendiklerini pekiştirebilirler. Ayrıca, müze ziyaretleri için rehber kitaplar, haritalar ve etkinlik kitapları gibi materyaller temin ederek öğrencilerin müze gezilerini planlamalarına yardımcı olunabilir.

Ebeveynler, çocuklarıyla birlikte müze ziyaretlerine katılarak onların öğrenme süreçlerine destek olmalı ve müze ziyaretleri öncesinde çocuklarına müze hakkında bilgi vererek rehber kitaplar temin etmelidir. Dijital uygulamalar ve rehber kitaplar gibi interaktif materyaller

kullanarak çocuklarının müze deneyimlerini belgelemeleri için fotoğraf çekmelerine ve not almalarına teşvik edebilirler. Müze ziyaretlerini aile aktivitelerine dâhil ederek düzenli hale getirmeli ve çocuklarının ilgi alanlarına uygun müzeleri seçerek meraklarını geliştirebilirler.



KAYNAKLAR

- Akça, S. (2020). Teknoloji ve bilgi çağında müzeler: Genel bakış. *Türk Kütüphaneciliği*, 34(2), 263-274.
- Akdoğan, K., Durmaz, E. ve Kimzan, İ. (2019). Bir Öğrenme Ortamı Olarak Müze Atölyeleri. *Ankara Araştırmaları Dergisi*. 7(2). 399-413.
- Akyol, T. (2012). Resimli çocuk kitaplarında yer alan değerlerin incelenmesi. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. İlköğretim Ana Bilim Dalı. Ankara.
- Aktın, K. (2017). Okul öncesi dönemde müze eğitimi ile çocukların tarihsel düşünme becerilerinin geliştirilmesi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 13(2), 465-486.
- Altunbaş, A. ve Özdemir, Ç. (2012). Çağdaş müzecilik anlayışı ve ülkemizde müzeler: Ankara.
- Artun, A. (2006). Sanat Müzeleri 1, s. 35. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Arık, M. (2015). Türk Müzeciliğinin Tarihsel Gelişimi. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi) Gazi Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. Grafik Tasarımı Ana Sanat Dalı. Ankara.
- Arslan, M. (2018). Roma Dönemi Yüzük Taşları Üzerinde Tanrıça Ma Betimlemeleri ve Yayınlanmış Bazı Eserlerdeki Ma İkonografisi İçin Yeni Öneri ve Değerlendirmeler. In *Colloquium Anatolicum* (No. 17, pp. 40-49). Türk Eskiçağ Bilimleri Enstitüsü.
- Badell, J. I. (2015). Museums and social media: Catalonia as a case study. *Museum Management and Curatorship*, 30(3), 244-263.
- Britannica, 12.04.2024. <https://www.britannica.com/summary/museum-cultural-institution>
- Bıçakçı, İ. (2008). İletişim ve Halkla İlişkiler. İstanbul: Yayıncılık Matbaası.
- Boyraz, B. (2012). İletişim bağlamında müze teknolojileri ve müzelerde enformasyon. *Dokuz Eylül Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*, 1(2), 23-33.

- Bozkurt, A., (2014). Açık ve Uzaktan Öğrenmeye Yönelik Etkileşimli E-Kitap Değerlendirme Kriterlerinin Belirlenmesi. (Yüksek Lisans Tezi) Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. Uzaktan Eğitim Ana Bilim Dalı. Eskişehir.
- Bulduk, B. (2015). Seçilmiş Türk efsanelerinden etkileşimli bir elektronik kitap uygulaması. (Yayınlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi). Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü. Grafik Anasanat Dalı Ankara.
- Büyüköztürk, Ş., Çakmak, E. K., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş., ve Demirel, F. (2016). Bilimsel araştırma yöntemleri (2. Basım). Ankara: Pegem Akademi.
- Cambridgeblok. Erişim Tarihi: 27.06.2024. <https://cambridgeblog.org/2021/05/using-coins-as-sources/>
- Canepa, M. P. (2021). The Getty stag rhyton and Parthian aristocratic culture: New epigraphic and technical discoveries. Getty Research Journal, 13(1), 1-30.
- Celepoglu, A. (2007). “Çocuk Yayınları ve Bu Yayınlarda Bulunması Gereken Temel Unsurlar”, Eğitim Fakülteleri İçin Çocuk Edebiyatı, (Editörler) Ömer Yılar ve Lokman Turan, Ankara: Pegem-A Yayıncılık.
- Cook, E. (2019). Amerikan müzeciliğinin tarihi gelişimi ve Smithsonian müzeleri üzerinden araştırılması. (Yayınlanmamış yüksek Lisans Tezi), İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. Müze Yönetimi Bilim Dalı. İstanbul.
- Demir, Z. S. (2013). Halk Bilimi Müzeciliğinde Deneysel Yaklaşımlar: Yaşayan Müze. Electronic Turkish Studies, 8(9).
- Demircan, C. (2006). TÜBİTAK çocuk kitaplığı dizisindeki kitapların dış yapısal ve içyapısal olarak incelenmesi. Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 2(1).
- Dilmen, N. ve Ögüt, E. (2006) Yeni İletişim Ortamları ve Etkileşime İletişimsel Bilişim Yaklaşımı. Yeni İletişim Ortamları ve Etkileşimi Uluslararası Konferansı. 1-3 Kasım 2006. Marmara Üniversitesi. İstanbul: Marmara Üniversitesi. 17-22.
- Dinç, G., B. ve Alaca, İ. (2020). Sanat Müzeleri ve Çocuk Kitapları: Metin, Resim ve Yaratıcı, Aktivitelerle Sanatı Deneyimlemek. Çocuklar (0-18) İçin Kültürel Miras Çalışmaları Çalıştayı Bildiri Kitabı, İstanbul. s. 31-59. Erişim: 24.12.2020. <https://www.researchgate.net/publication/344545968>

- Durmaz, D. (2020). Günümüzde İnteraktif Müzecilik Anlayışı. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Batman Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. Batman.
- Ekici, D. K. (2013). Fayyum portreleri. Karabük Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 3(1), 27-36.
- Erbay, M. (2003). Cumhuriyet Dönemi Sanat Politikası. Sanat Çevresi, 287, 92-94.
- Erdoğan, T. (2003). “Türkiye’deki Arkeoloji Müzelerinde Yapılan Eğitsel Faaliyetler”, (Yayınlanmamış Tezsiz Yüksek Lisans Bitirme Projesi). Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. Müze Eğitimi Anabilim Dalı. Ankara.
- Ergürer, H. (2010). Urartu kemerleri üzerindeki insan tasvirleri. Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 14(2), 243-264.
- Erimtan Arkeoloji ve Sanat Müzesi. Erişim Tarihi. 14.05.2024.
<https://erimtanmuseum.org/en/collection>
- Ersan, M. ve Bayraktar, C. (2021). Resimli Çocuk Kitaplarında Sembolik Temsil Ve Kolaj. The Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 11 (4), 1360-1375.
- Güneröz, C. (2023). Müze Ve Toplum İlişkilerinde Eğitim, Sosyal Hareket Ve Katılımın Yeni Boyutları. Yedi, (29), 169-180.
- Gökalp, D.Z. (2015), Müze Türleri, Müzecilik ve Sergileme, Anadolu Üniversitesi Yayınları, Eskişehir.
- Hasol, D. (2005). Ansiklopedik Mimarlık Sözlüğü, Yapı Endüstri Merkezi Yayınları, İstanbul.
- Hein, E. G. (2000). John Dewey and museum education. Curator: The Museum Journal, 47(4), 413-426.
- Hooper-Greenhill, H. ve Moussouri, T. (2006). Visitors’ Interpretative Strategies at Nottingham Castle Museum and Art Gallery. Making Meaning in Art Museums 2. Leicester: Research Centre for Museums and Galleries.
- Kandemir, Ö. ve Uçar, Ö. (2015) “Değişen Müze Kavramı ve Çağdaş Müze Mekânlarının Oluşturulmasına Yönelik Tasarım Girdileri”. Anadolu Üniversitesi Sanat ve Tasarım

Dergisi, XVII: Eskişehir. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/192412>
Erişim tarihi: 15.12.2022.

Karadeniz, C. ve Özdemir, E. (2018). Hangi Müze? Müzecilikte Değişim Ve Yeni müzebilim. Millî Folklor, 30(120).

Kara, C. (2019). Çocuk Kitapları İçin Karakter Tasarımından Kitap Tasarımına Deneysel Bir İllüstrasyon Uygulaması. Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi(42), 33-50.
<https://doi.org/10.32547/ataunigsed.524314>

Karaca, N. H., Şenol, F.B., Akyol, T., Can Yaşar, M. (2018). Anasınıfına devam eden çocuklar için bir müze gezisi örneği. Çocuk ve Gelişim Dergisi (ÇG-D), 2(2), 13-25.

Kardaş C. ve Alp D. (2013). Çocuk Edebiyatı ve Medya. Ankara: Eğiten Kitap.

Karaöz, B. T. Digital Art and Museums in the Future.

Kaya, Y. (2014). Öğretmen Adaylarının Çokkültürlü Eğitim Hakkındaki Bilgi, Farkındalık ve Yeterliliklerinin Belirlenmesi. Asian Journal of Instruction (E-AJI), 2(1 (ÖZEL)), 102-115.

Keleş, V. (2003). Modern Müzecilik Ve Türk Müzeciliği, Atatürk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, Cilt, 2 Sayı, 1-2,

Koçağan, F. Ö. (2012). İlköğretim “4-5.” Sınıf İçin Hazırlanan Öyküleyici Çocuk Kitaplarının Okunabilirlik ve Değerler Yönünden İncelenmesi. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Abant İzzet Baysal Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü. Türkçe Eğitimi Ana Bilim Dalı. Bolu.

Kültürportalı, Erişim: 23.05.2024. muze.gov.tr/muze-detay?SectionId=IAR01&DistId=IAR

Kotler, N., Kotler, P. (2000), “Can Museums be All Things to All People? Missions, Goals, and Marketing’s Role.” Museum Management and Curatorship, 18 (3), pp.271-287.

Köksal Akyol, A. ve Akyol, A. A. (2014). Okul öncesi eğitimde müzeler. (Ed. İ. Ulutaş). Okul öncesinde görsel sanatlar eğitimi. Her yönüyle okul öncesi eğitim 5 (275-291). Ankara: <http://icom.museum/who-we-are/the-vision/museum-definition.html>

Koç, O. (2021). Çocuk Edebiyatı Ve Çocuk Kitaplarına Yönelik Toplumsal Bir Bakış. European Journal of Managerial Research (EUJMR), 5(9), 379-395.

- Kul, N. (2014) Evrensel Bakış Açısıyla Ülkemizde 1930-2010 Yılları Arasında Basılan Resimli Çocuk Kitapları. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Yeditepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. Grafik Tasarım Ana Bilim Dalı. İstanbul.
- Loomis, R. J., Elias, S. M. ve Wells, M. (2003). Website availability and visitor motivation: An evaluation study for the Colorado Digitization Project. (Yayınlanmamış Rapor). Fort Collins, CO: Colorado State University. Erişim adresi: [http://www.cdpheritage.org/resource/reports/loomis report.pdf](http://www.cdpheritage.org/resource/reports/loomis%20report.pdf).
- Louvre Museum Erişim Tarihi: 12.01. 2024 <https://www.louvre.fr/en>
- Mardi, H. Ö. (2006). Çocuk Kitapları Resimlemede Karakter Yaratma. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü. Güzel Sanatlar Eğitimi Ana Bilim Dalı. İzmir.
- Mazlum, Ö. (2022). Müze İletişimi Ve Müze Web Siteleri Üzerine Bir İnceleme. Sinop Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 6(1), 100-136.
- Merriman, N. (2000). Müzeler koleksiyonlar için mi, insanlar için mi? İngiltere’de müzelere ulaşmada artan olanaklar üzerine son gelişmeler. Zeynel Abidin (yayına haz.) Üçüncü Uluslararası Tarih Kongresi Tarih Yazımı ve Müzecilikte Yeni Yaklaşımlar: Küreselleşme ve yerelleşme içinde (69-80), İstanbul: Türkiye Ekonomik ve Toplumsal Tarih Vakfı.
- Mutlu, S. ve M. Başaran Mutlu (2018). Anadolu’da Arkeolojinin Kurumsallaşma Süreci ve Gelişimi. Academic Knowledge, 1(1), 64-76.
- Özden, H. ve Ökten, H. (2020). Çağdaş Sanat Müzelerinin Kent Kültürüne Katkılarında Yaratıcı ve Katılımcı Etkinlik Stratejileri: Tate Modern ve Arter Örneği. UNIMUSEUM, 3 (2), 75-81.
- Özkasım, H. ve Ögel, S. (2005). Türkiye’de Müzeciliğin Gelişimi, İTÜ Dergisi/b, Sosyal Bilimler, 2/1, 96-102.
- Özrili, A. S., ve Özrili, Y. (2021). Müzelerde İnteraktif (Etkileşimli) Sergileme Uygulamaları. İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi, 11(24), 85-102.
- Öztürk, E. ve Can, İ. (2013). İlköğretim 5.Sınıf Öğrencilerinin Elektronik Kitap Okumaya İlişkin Görüşleri. Türkiye Sosyal Araştırmalar Dergisi, 171(171), 137-153.

- Perzolla, V., Carr, C. M., & Westland, S. (2018). Proactive collaborative conservation museums and companies working towards sustainability, *Journal of Cultural Heritage Management and Sustainable Development*, 8 (3), 321-34.
- Rijks Museum, Eriřim Tarihi: 13.02. 2024 <https://www.rijksmuseum.nl/en>
- Salderay, B., ve alımlı, Z. G. (2020). Müze Kavramı, Süleyman Saim Tekcan ve Imoga-İstanbul Grafik Sanatlar Müzesi. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, (26), 83-99.
- Sarı, N. (2006). Çocuk Kitapları İllüstrasyonları Üzerine Bir Arařtırma ve Bir Örnekleme. (Yayımlanmamıř yüksek lisans tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. Güzel Sanatlar Eđitimi Ana Bilim Dalı. İzmir.
- Sarıkavak, N. K. (2010). H.Ü. G.S.F. Grafik Bölümü'nde Yazı Ve Tipografi Eđitimi. *Sanat Dergisi*(9), 80-98.
- Shamir, A. ve Korat, O. (2007). Electronic books versus adult readers: effects on children's emergent literacy as a function of social class, *Journal of Computer Assisted Learning*, 23, 248–259.
- Smith, J. (2010). *Effective Communication Strategies*. New York: Academic Press.
- Sokolowicz, B. (2009). Guerrilla marketing: Museos 2.0. The 9th International Conference dedicated to Museum Professionals Communicating the Museum içinde, Málaga, Spain.
- řenol, F. B., Yükselen, A., Üstündađ, A., AY, A. (2017). 7 – 12 Yař Çocuklarına Yönelik Çocuk Kitapların İçerik, Resimleme Ve Fiziksel Özellik Açısından İncelenmesi. *The Journal of Academic Social Science Studies*.
- Tasich, T., ve Villaespesa, E. (2013). Meeting the real user: Evaluating the usability of Tate's website. MW 2013: Museums and the Web 2013 The Annual Conference of Museums and the Web 17-20 Nisan 2013 Portland, OR, USA. Eriřim adresi: <https://mw2013.museumsandtheweb.com/paper/meeting-the-real-user-evaluating-the-usability-of-tates-website/>
- Tate Modern Eriřim Tarihi: 16.01. 2024 <https://www.tate.org.uk/visit/tate-modern>
- Tekkök Karaöz, B. (2023). Digital art and museums in the future. *Journal of International Museum Education*, 5(Special Issue), 137-147. <https://doi.org/10.51637/jimuseumed.1371539>

- Tekkök Karaöz, Billur. (2022). Kültürel Mirası Koruma Konusunda Müzelere Düşen Görevler. International University Museums Association Platform Journal of Cultural Heritage UNIMUSEUM, 5 (2) İstanbul, Türkiye, 56-62.
- Temizyürek, F. (2003). Türkçe öğretiminde çocuk edebiyatının önemi. Türklük Bilimi Araştırmaları, (13), 161.
- Tezcan Akmehtmet K. (2012). Müze Eğitimi: Okul Programları. Müze bilimin ABC'si. (Ed. Nevra Ertürk ve Hanzade Uralman), Ege Yayınları, İstanbul.
- The Met Museum Erişim Tarihi: 23.02. 2024 <https://www.metmuseum.org/>
- Tuğrul, B. ve Feyman, N. (2006). Okul öncesi çocukları için hazırlanmış, resimli öykü kitaplarında kullanılan temalar. 2. Ulusal Çocuk ve Gençlik Edebiyatı Sempozyumu'nda sunulan bildiri, Ankara Üniversitesi, Ankara. Erişim adresi: <http://kitaplar.ankara.edu.tr/dosyalar/pdf/840.pdf>
- Tunçel, O. (2020). Kitabın İlk Formu: Eski Mezopotamya'nın Kil Tabletleri. Sanat ve Tasarım Dergisi, (25), 305-321.
- Turgut, Ö. P. (2018). Çocuklara yönelik etkileşimli e-kitap uygulamaları. Sanat ve Tasarım Dergisi, (21), 205-221.
- TÜİK, (2023). Kültürel Miras İstatistikleri, 2022. Erişim Tarihi: 23.04.2023. <https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Kulturel-Miras-Istatistikleri-2022-49749>.
- Uffizi Gallery Erişim Tarihi: 20.01. 2024 <https://www.uffizi.it/en/the-uffizi>
- Uralman, H. (2006). Müzelerin Topluma Ulaşılabilirliğinde Bilgi Yönetimi. ÜNAK Bilimsel İletişim ve Bilgi Yönetimi Sempozyumu. 12-14 Eylül 2006. Gazi Üniversitesi. Ankara: Gazi Üniversitesi. 108-122.
- Vikipedi, Erişim: 12.02.2023. <https://tr.wikipedia.org/wiki/Uffizi>
- Yanar, A., Karadeniz, C., ve Tekkök Karaöz, B. (2021). Müzelerin Geleceğine Dijital Bir Bakış: Bir Çevrim İçi Serginin Çağdaş Müzecilik Yaklaşımlarıyla Analizi. UNIMUSEUM, 4 (1), 1-9.
- Yokota, J. ve Teale, W. H. (2014). Picturebooks and the Digital World: Educators Making Informed Choices. The Reading Teacher, 67(8), 577–585.

Wilson, R. J. (2011). Behind the scenes of the museum website. *Museum Management and Curatorship*, 26(4), 373-389.

ICOM, (2023). Yeni Müze Tanımı. Erişim: 20.09.2023
<https://artam.com/makaleler/konular-konuklar/icomdan-yeni-muze-tanimi#:~:text=ICOM'un%20Prag'daki%20konferans%C4%B1n%C4%B1n,amac%C4%B1%20g%C3%BCTmeyen%2C%20kal%C4%B1c%C4%B1%20bir%20kurumdur.>



EKLER

EK 1. Gönüllü Katılım Formu (Veli İzni)

GÖNÜLLÜ KATILIM FORMU (VELİ İZNİ)

Sayın Veli,

Anket çalışması “ÇOCUKLARA YÖNELİK MÜZE TANITIMINI DESTEKLEYİCİ ETKİLEŞİMLİ MÜZE HİKÂYE KİTABI” başlıklı sanatta yeterlik tezinden yola çıkılarak hazırlanan uygulamanın değerlendirilmesini içermektedir. Bu araştırmanın temel hedefi, eğitim misyonu üzerinde büyük gelişme kaydeden müzelerin, çocuklara daha etkili bir şekilde ulaşmalarında hikâye kitaplarını alternatif bir rehber olarak kullanmaktır. Hikâye kitapları, çocukların müzeler hakkında edindikleri bilgilerle daha anlamlı ve etkili bir müze deneyimi yaşamalarına katkıda bulunmayı amaçlamaktadır. Bu bağlamda, müze gezilerini öncesinde edinilen ön bilgilerin çocukların keşfetme ve öğrenme duygularını pekiştirmesi amaçlanmaktadır. Araştırma için Hacettepe Üniversitesi Etik Komisyon’undan gerekli izinler alınmıştır. Hazırlanan müze deneyimini destekleyici hikâye kitabı tasarımını değerlendirebilmek amacıyla çocuğunuzun bu anketi doldurmasına ihtiyaç duyulmaktadır. Hazırlanan kitabın durumunu ortaya koymak için 16 Mayıs 2024 tarihinde Erimtan Arkeoloji ve Sanat müzesini (müze ziyaretinden en fazla 1 hafta en geçte 1 gün önce okunulması gerekmektedir) gezerek sonrasında hazırlanan anketi doldurması beklenmektedir. Müze ziyareti öncesinde kitabın okunarak müze ziyaretinin gerçekleşmesi gerekmektedir.

- Araştırmaya katılım gönüllüdür, sizi rahatsız eden bir durum ortaya çıktığında etkinlikten ayrılabilirsiniz.
- Araştırmaya katılıp katılmama durumunuzu belirtmeden önce ve araştırma sonuçlandıktan sonra sormak istediğiniz her türlü soruyu araştırmacıya sormaktan çekinmeyiniz.
- Araştırmadan elde edilen veriler araştırmada kullanılacak ve öğrenci bilgileri hiçbir kişi veya kurumla paylaşılmayacaktır.

Bu bilgileri okuyup bu araştırmaya gönüllü olarak katılmanızı ve size verdiğimiz güvenceye dayanarak bu formu imzalamanızı rica ediyoruz. Sormak istediğiniz herhangi bir durumla ilgili bizimle her zaman iletişime geçebilirsiniz. Araştırma sonucu hakkında bilgi almak için iletişim bilgilerimizden bize ulaşabilirsiniz. Formu okuyarak imzaladığınız için çok teşekkür ederiz.

Saygılarımızla

İMZA:

Telefon:

e-posta:

Yukarıda yer alan açıklamaları okudum ve bu proje çalışmasına gönüllü olarak katılmak

istiyorum ☐

/ istemiyorum ☐

Velisi bulunduğum sınıf öğrencisi’ın müze ziyareti sonrasında hazırlanan anketi doldurmasına ve görüşlerine başvurulmasına izin veriyorum.

Tarih :/...../2024

Katılımcı Öğrenci Öğrenci Velisi

Ad-Soyadı:

Adres:

İmza :

Ad-Soyadı:

Tel:

İmza:

EK 2. Değerlendirme Anketi

Değerli Katılımcı;

Bu araştırma “ÇOCUKLARA YÖNELİK MÜZE TANITIMINI DESTEKLEYİCİ ETKİLEŞİMLİ MÜZE HİKÂYE KİTABI” başlıklı sanatta yeterlik tezinden yola çıkılarak hazırlanan uygulamanın değerlendirilmesini içermektedir. Araştırma anketi Erimtan Arkeoloji ve Sanat Müzesi için hazırlanan müzeyi tanıtıcı ve rehberlik edici hikâye kitabının okunması ve sonrasında gerçekleştirilen müze ziyaretinin değerlendirilmesi için hazırlanmış sorulardan oluşmaktadır. Sorulara Evet, kısmen ve hayır seçeneklerinden en fazla birini seçerek cevap vermeniz beklenmektedir ve mutlaka her soruyu cevaplandırmanız istenmektedir.

Soru No	Soru	Evet	Kısmen	Hayır
1	Müze rehber kitabı, müze ziyaretimi planlama aşamasında yardımcı oldu.			
2	Müze rehber kitabı, müze ile ilgili temel bilgileri (müzenin nerede olduğu, ne zaman kurulduğu ve ne gibi eserlerin bulunduğunu) öğrenmemde yardımcı oldu.			
3	Müze rehber kitabı, müzeyi daha çok merak etmemi sağladı.			
4	Müze rehber kitabındaki görseller müzedeki eserlerle benzerlik gösteriyor.			
5	Müze rehber kitabında resimlemeler anlaşılırdı.			
6	Müze rehber kitabında yer alan metinleri kolaylıkla okuyabildim.			
7	Müze rehber kitabında eserlerle ilgili açıklayıcı bilgilere yer verilmiştir.			
8	Müze rehber kitabı, müzede yer alan eserleri daha iyi anlamama yardımcı oldu.			
9	Müze rehber kitabı müzeyi gezerken bir rehber gibi eşlik etti.			
10	Müze rehber kitabı, müze ziyaretimi daha öğretici hale getirdi.			
11	Müze rehber kitabı, müze ziyaretimi daha eğlenceli hale getirdi.			
12	Müze rehber kitabı, müze ziyaretimdeki bilgi edinme sürecini kolaylaştırdı.			
13	Müzeyi gezerken müze rehber kitabı ile gördüklerim hakkında daha detaylı bilgi edindim.			
14	Müzeyi rehber kitabı, müze ziyaretimde zamanı iyi kullanmamı sağladı.			
15	Müze rehber kitabında yer alan etkinlikler, gördüklerimi pekiştirmemde yararlı oldu.			
16	Müze rehber kitabı, müze ziyaretimdeki deneyimimi zenginleştirdi.			

EK 3. Ön Test

Müze Gezisi (Erimtan Arkeoloji ve Sanat Müzesi)

Bu anket müze gezisi öncesinde görüşlerinizi almak için oluşturulmuştur. Samimiyetle ve dikkatle cevap vermeniz beklenmektedir. Katkılarınız için teşekkür ederim.

Ad Soyad?

.....

Erimtan Arkeoloji ve Sanat Müzesine daha önce gittin mi?

☐ Evet ☐ Hayır ☐ Hatırlamıyorum

Daha Önce Arkeoloji ve Sanat Müzesine gittin mi?

☐ Evet ☐ Hayır ☐ Hatırlamıyorum

Müze gezisi öncesi hazırlık yapar mısın?

☐ Evet yaparım, müze ile ilgili bilgi toplarım.

☐ Hayır yapmam, gidince nasıl olsa göreceğim.

☐ Kararsızım belki arkadaşlarıma sorarım.

Müzeye gitmek seni heyecanlandırır mı?

☐ Evet ☐ Hayır ☐ Kararsızım

Müze gezisi için bilgilendirici rehber bir kitap olsun ister misin?

☐ Evet isterim, olsa hemen okurum.

☐ Hayır istemem, eserleri görmek yeterli.

☐ Kararsızım, olsa da okuyacak vaktim olmaz.

Müzedede taşınabilir mobil cihaz (tablet, akıllı telefon vb.) gezmek sence nasıl olurdu?

.....

Müze gezisi sırasında gördüklerini not olmak ister miydin? Çizmek, boyamak, not almak vb.

☐ Evet ☐ Hayır ☐ Kararsızım

Müzeye gittikten sonra hatırlamak ya da aklında kalması için ne yaparsın?

.....

EK 4. Makale

696 / *RumeliDE Journal of Language and Literature Studies* 2024.38 (February)

Storybook Designs To Enhance Museum Experience For Children / Coşkun, E. & Bulduk Türkmen, B.

41. Çocuklara Yönelik Müze Deneyimini Destekleyici Hikâye Kitabı Tasarımları¹

Elif COŞKUN²

Banu BULDUK TÜRKMEN³

APA: Coşkun, E. & Bulduk Türkmen, B. (2024). Çocuklara Yönelik Müze Deneyimini Destekleyici Hikâye Kitabı Tasarımları. *RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, (38), 969-715. DOI: 10.29000/rumeliide.1410725.

Öz

Çocuklar için müze deneyimi, kültürel ve tarihi mirasları keşfetmeleri, hayal güçlerini geliştirmeleri için bir fırsattır. Müzeler çocuklara geçmişin izlerini sürme ve farklı kültürleri anlama fırsatı sunarak onların tarih bilincini artırabilir. Müze deneyimini zenginleştirmeye yönelik müze ziyareti öncesi çocukların okuması için müzenin hikâyesinin anlatıldığı, eserler hakkında bilgilerin ve görsellerin olduğu hikâye kitapları ve müze eserleriyle ilgili etkinliklerin olduğu kitaplar bulunmaktadır. Bu kitapların çocukların müze ziyaretini desteklediği, ön bilgilendirme sağladığı, müzeyi gezmeyi kolaylaştırdığı ve daha ilgiyle gezilmesini sağladığı söylenebilir. Bu çalışma, nitel araştırma yaklaşımını benimseyerek gerçekleştirilmiştir. Araştırmada tarama modeli kullanılmıştır. Müzelerin çocuklara yönelik hazırladığı basılı kaynaklar incelenmiştir ve elde edilen veriler betimsel analiz yöntemi kullanılarak sunulmuştur. Müzenin kat planını anlatan ve müzeyi gezmeyi kolaylaştıran, müzedeki eserlerin hikâyelerini ve eserlerin tanıtımının yapıldığı ve müzedeki eserlerle ilgili etkinliklerin yer aldığı müze çocuk kitapları üç başlıkta sınıflandırılarak incelenmiştir. İnceleme sonucunda kitapların içeriklerinin müzenin bölümlerini tanıtmayı, müzede yer alan eserler hakkında bilgiler vermesi ve müze ziyaretini desteklemesi açısından etkili olduğu görülmüştür. Sonuç olarak çocuklar için yazılan bu kitapların müze gezileri için tanıtıcı ve rehberlik edici nitelikte olduğu ve çocukların hayal güçlerini geliştirdiği, müze eserlerini canlandırarak yaratıcılıklarını kullanmalarını sağladığı da belirlenmiştir. Müze deneyimini destekleyici olduğu ortaya konulan bu kitapların her müze için hazırlanması önerilmektedir.

Anahtar kelimeler: Müze, hikaye kitabı, müze eğitimi, illüstrasyon, grafik tasarım

Storybook Designs To Enhance Museum Experience For Children⁴

Abstract

The museum experience for children is an opportunity to explore cultural and historical heritage and enhance their imagination. There are storybooks that provide information about the museum's history, details about the artworks, and visuals for children to read before their museum visit. It can be said that these books support children's museum visits, provide preliminary information, facilitate exploring the museum, and make it more engaging. To this end, a qualitative research approach was conducted in the study, and a survey model was applied. Printed resources prepared by museums for children were examined, and the data obtained were presented through descriptive analysis. Children's museum books were categorized into three headings: those that describe the museum's layout and make it easier to navigate, those that tell stories about the artworks in the museum and introduce the artworks, and those that include activities related to the museum's artworks. The study revealed that the content of these books is effective in introducing the museum's sections, providing information about the artworks in the museum, and supporting the museum visit. As a result, it was determined that these books, written for children, are informative and guiding in nature for museum trips, enhance children's imagination, and enable them to use their creativity by bringing museum artifacts to life. It is recommended that such books, which have been shown to be supportive of the museum experience, be prepared for every museum.

Keywords: Museum, story book, museum education, illustration, graphic design

1. Giriş

Müzeler içerisinde sergilediği eserlerle geçmişin izlerini ve hikâyelerini somutlaştırarak daha görünür kalmaktadır. ICOM'un (Uluslararası Müzeler Konseyi) 2022 yılında yapılan Prag'daki konferansında büyük bir oy çoğunluğu ile kabul edilen yeni müze tanımında: "Müze, somut ve somut olmayan mirası araştıran, toplayan, koruyan, yorumlayan, sergileyen ve toplumun hizmetinde olan, kâr amacı gütmeyen, kalıcı bir kurumdur. Halka açık, erişilebilir ve kapsayıcı olan müzeler, çeşitliliği ve sürdürülebilirliği teşvik eder. Eğitim, eğlence ve bilgi paylaşımı için çeşitli deneyimler sunar; etik, profesyonel olarak ve toplulukların katılımıyla çalışır ve iletişim kurar" şeklinde ifade edilmektedir (Artam, 2022). Geçmişle ilgili kaynakların, eserlerin, kâhıtların ve bilgilerin sunulduğu bu ortamlar eğitim için önemli ve vazgeçilmez bir parçadır. Kandemir ve Uçar (2015)'ın yaptığı müze tanımında, "soyut" ve "somut" insanlık mirasını ve çevresini, kâr amacı gütmeyen, eğitim, çalışma ve eğlenme amacı için edinen, koruyan, araştıran, ileten ve sergileyen, kalıcı, topluma ve toplumun gelişimine hizmet eden, halka açık kurumlar olarak nitelendirilmektedir. Bu tanımda da müzelerin eğitim amacının altının çizildiği görülmektedir. Bu ortamların sıklıkla eğitim kurumları tarafından ziyaret edilmesi ve ilgili

öğretim alanları için kullanılması kaçınılmazdır. Eğitim kurumları da yıl içerisinde belirli dönemlerde bu ziyaretleri gerçekleştirmektedir. Eğitim öğretim içerisinde yer alan bu müze gezileri somut yaşantı oluşturma açısından daha etkili bir öğrenme gerçekleşmesini de desteklemektedir.

TÜİK (2022) verilerinde görülmektedir ki; Müze sayısı 2021 yılında 2020 yılına göre %5,1 artarak 519 olmuştur. Müzelerin 210 tanesi Kültür ve Turizm Bakanlığı bünyesinde, 309 tanesi ise özel müze kategorisinde yer almaktadır. Ören yeri sayısı ise 143 olarak belirtilmiştir. Geçtiğimiz yıllarda önemli bir miktarda müze sayısı artışı olduğu görülmektedir. Sayısal olarak müzelerin artmasının yanında bu sayının artması ziyaretçi verilerinde çok daha anlamlı bir artışı desteklediği görülmektedir. “Müze ve ören yeri ziyaretçi sayısı, 2021 yılında %69,0 artarak 23 milyon 245 bin 317 oldu. Ziyaretçilerin %71,6’sı Bakanlığa bağlı müze ve ören yerlerini ziyaret etti. Bakanlığa bağlı ücretli müze ve ören yerlerini ziyaret edenlerin sayısı 9 milyon 672 bin 796 ve toplam ziyaretçiler içindeki payı %41,6 oldu. Özel müze ziyaretçi sayısı %46,4 artarak 6 milyon 609 bin 937 oldu” (TÜİK, 2022). Müze sayısı ve müze ziyaretçilerinde artış eğitim açısından olumlu adımların göstergesi olarak ele alınabilir.

Müzeler, ziyaretçilere geniş bir yelpazede farklı konular hakkında bilgi sunar ve bu bilgiyi sunarken de onları eğitmek ve bilgilendirmek için farklı yöntemler kullanır. Müze rehberlik hizmetleri de müze ziyaretçilerine daha fazla bilgi ve anlayış sağlamak için tasarlanmıştır. Bu nedenle, müzeyi tanıtıcı ve rehberlik edici hikâyeler içeren bir kitap, müze deneyimini daha da zenginleştirebilir ve ziyaretçilere daha iyi bir anlayış sağlayabilir. “Örneğin bir sanat müzesinde öğrenme, orijinal eserlerle bağlantı kurmada uyarıcı ve heyecanlı bir yoldur. Bunların dışında orijinal eserlerle iletişim kurmak sadece ziyaretçilerin yeni bir bilgi edinmelerine değil, aynı zamanda kendilerini çevreleyen dünyaya karşı görsel farkındalıklarını geliştirir” (Sternberg’ten aktaran Şahan, 2005, s. 492).

Müze ziyaretleri, çocukların öğrenme sürecinde önemli bir rol oynar, çocukların sanat, tarih, bilim ve kültür hakkında bilgi edinmelerine yardımcı olur. Ancak, bazı çocuklar için müze ziyaretleri sıkıcı olabilir ve ilgilerini çekmeyebilir. Bu nedenle, müze ziyaretlerini daha ilgi çekici ve keyifli hale getirmek için rehberlik edici hikâye kitapları, çocuklar için harika bir araç olabilir. Müze ziyaretlerinde hikâye anlatımının önemini Erbay (2019) araştırmasında; Müze ziyaretlerinde hikâye anlatımı, müze eserlerinin daha iyi anlaşılmasına ve ziyaretlerin daha keyifli hale gelmesine yardımcı olacağından müze ziyaretlerinin daha etkili hale gelmesine katkı sağlayacağını belirtmiştir.

Eğitimde yaparak yaşayarak öğrenme ve daha fazla duyuya hitap edecek şekilde gerçekleştirilen öğrenme yöntemleri desteklenmektedir. Bu tarz öğrenmelerin öğrenilen bilgilerin kalıcı olması üzerindeki etkisinin kanıtlanmıştır. Öğrenmenin içselleşmesi ve somut yaşantı içerisinde verilmesi bilginin kalıcı olması üzerinde fark yaratmaktadır. Bu fark göz önüne alındığında müzelerde gerçekleştirilen eğitim yani müze ziyaretleri önemli bir yer edinmektedir ve önemli bir ihtiyacı karşılamaktadır.

Baykal (2019) okul gezileri ile ilgili gezi esnasında öğrencinin öğrenim deneyiminden ulaşabileceği en büyük faydayı sağlaması için gerekli materyallerin ve çalışma planının belirlenmiş ve öğrenci ile paylaşılmış olmasının altını çizmiştir. Bu süreçte ilgili alan ile ilgili öğrencilerin ön bilgi sahibi olmasının ve bu bilgiyi orada öğrendikleri ile birleştirerek anlamlandırmasının önemini belirtmiştir. Müze gezileri açısından ele aldığımızda müzenin hangi tür olduğu? Sanat müzesi mi? Arkeoloji müzesi mi? gibi temel bilgilere ihtiyacın olması yanında açıklayıcı eserlerle ilgili merak duygusunu artıracak bilgilere de ihtiyaç duyulmaktadır. Bu bilgileri uzun metinlerle vermek yerine hikâyeleştirerek anlatmak öğrenme isteğini artırabilir. Müzede yer alan bilgilendirme yazılarının nasıl sunulduğu ziyaretçideki etkisini

değiştirmektedir. Dünyanın önde gelen üniversitelerinde yapılan araştırmalara göre hikâyelerin bu noktada önemi ortaya çıkmaktadır. Araştırmalara göre hikâyelerle anlatım, rakam ve açıklayıcı bilgilere kıyasla çok daha akılda kalıcıdır.

Baçoğlu (2022) Çocuk Edebiyatında Sanata Yönelim: Müze Eğitimi üzerine yaptığı araştırmada incelediği kitaplarda; Kitapların çoğunluğunun bir müze gezisinde uyulması gereken kuralları kurgu içinde aktarmayı başardığını, müzelerin eğlenceli ve hayal gücünü harekete geçiren mekânlar olduğunun sonucuna varmıştır (s. 216). Kitaplarda özdeşim kurmaya uygun çocuk kahramanların varlığından, çocuklara ilgileri doğrultusunda kendi müzelerini kurma fikrinin verilmesinden, etkinliklerle örülü eğlenceli uygulamaların hazırlanmasının müze eğitimi destekleyici özellikler olduğunun altını çizmiştir. Yapılan araştırma da göstermektedir ki; müzeyi anlatan hikâye kitapları müze ile olan ilişkiyi güçlendirmekte ve desteklemektedir.

Okul öncesinde ve ilköğretim dönemindeki çocuklar için müze gezisi öncesi hazırlayıcı mahiyet taşıyabilecek olan kitaplar öğretmenler tarafından eğitim ortamında bir materyal hâlini alabilir veya aileler için çocuklarıyla eğlenceli ve kaliteli zaman geçirme aracı hâline getirilebilir. Okul dışı öğrenme ortamlarında yer verilen müze ziyaretlerinde çocuğun müzeler ve çeşitleri hakkında bilgi edinmesini sağlamak, müze gezintisi esnasında dikkat edilmesi gereken kurallar hakkında bilgi aktarımı yapmak amacıyla bu kitaplardan yararlanılabilir (Baçoğlu, 2022, s. 211). Yine özellikle müzeyi anlatan ve tanıtıcı rehberlik edici bir kaynağın önceden öğrencilerle paylaşarak okutulması müze gezisinden istenilen faydanın ve bilginin sağlanmasında etkili olacaktır. Kitapların müzeye karşı bir ilgi ve sevgi oluşturulmasında işe yarayacağı öngörülmektedir.

2. Müze Deneyimi

Müze deneyiminin eğitiminde önemli bir yeri vardır. Müzeler, farklı kültürleri, sanat eserlerini, bilimsel keşifleri, tarihi olayları ve benzeri konuları keşfetmek için ideal bir öğrenme ortamı oluşturmaktadır.

Müzeler, çocukların keşfetme ve öğrenme arzularını tatmin edebilecekleri, ilgi çekici ve öğretici ortamlar sunar. Müze ziyaretleri, çocukların farklı kültürleri, sanat eserlerini, tarihi olayları ve bilimsel keşifleri keşfetmelerini sağlar. Çocuklar, müzelerdeki etkileşimli sergilere katılarak, kendi kendilerine öğrenirler ve görsel, işitsel ve dokunsal yöntemlerle öğrenmenin keyfini çıkarırlar. Bu deneyimler, çocukların belleklerini geliştirir, yaratıcılıklarını ve hayal güçlerini destekler ve öğrenme sürecini daha keyifli hale getirir (Erbay, 2017).

Rehberlik edici hikâye kitapları, çocukların müzeyi ziyaret ederken ilgi çekici bir hikâye okuyarak müzeyi keşfetmelerine yardımcı olur. Bu kitaplar, çocukların zihinlerinde canlandırdıkları karakterler ve hikâyelerle müzeyi daha anlamlı hale getirir. Ayrıca, bu kitaplar, çocukların müze eserlerini daha iyi anlamalarına ve bu eserler hakkında daha fazla bilgi edinmelerine yardımcı olmaktadır. Kara (2019) çocuk kitapları ile ilgili araştırmasında altını çizdiği; çocuğun gelişim evrelerine göre metin ve resimlemeler arasındaki ilişki, çok resim az metinden, daha az resim daha uzun metinlere doğru bir yol izlemektedir. Özellikle okumayı henüz öğrenmemiş olan okul öncesi dönem çocuğunun kitapta geçen olaylar örgüsünü resimlemeler yoluyla anlamlandırması doğal bir süreç olduğu söylemektedir. Müze hikâye kitaplarında bu açıdan, çocukların bilişsel ve duygusal gelişimini destekleyen özel içeriklerle birleşerek, eğlenceli bir öğrenme deneyimi sunacaktır. Müze deneyimi için rehberlik edici hikâye kitapları tasarlamak, müzeyi eğitici bir hale getirmenin en etkili yolunu oluşturmaktadır. Bu kitaplar, çocukların müzeyi ziyaret etmeleri için daha heyecanlı ve istekli olmalarını sağlamaktadır.

Müze çocuk kitapları, çocukların müze deneyimlerini evlerinde veya sınıflarında yaşamalarını sağlar. Bu kitaplar, müze sergileri hakkında bilgi verirken, çocukların keşif duygularını harekete geçirir ve onların ilgisini çeker. Aynı zamanda, çocukların müzeler hakkında bilgi sahibi olmalarını ve kültürel mirasa olan ilgilerinin artmasını sağlar. Müze çocuk kitapları, müzelerin eğitimsel potansiyelinin daha geniş kitlelere yayılmasını sağlar. Bu kitaplar, çocuklara müzeler hakkında pozitif bir tutum geliştirmelerine yardımcı olur ve kültürel mirasa olan ilgilerini artırır. Başoğlu (2022) çalışmasının sonucunda; müzelerin sıkıcı yerler olmadığı ve aslında sanatın işlendiği varolduğu güçlü bir araca dönüştüğünü gösteren kitapların varlığını tespit ettiğini ve bunların sonucunda müzelere ve sanat eserlerine yönelik geliştirilen anlaşılabilirlik duygusunun çocuklarda oluşturduğu ön yargılar bu kitaplar aracılığıyla kırılacağına söylemektedir (s. 212).

Bir müzeyi tanıttı ve rehberlik edici hikâye kitabı, ziyaretçilerin müzeyi keşfederken yönlerini bulmalarına ve müzede sergilenen eserlerin hikâyelerini anlamalarına yardımcı olmaktadır. Kitap, ziyaretçilere müzenin tarihi hakkında bilgi verir ve onları müzenin koleksiyonlarının nasıl oluşturulduğu hakkında bilgilerle donatmaktadır. Bu kitaplar, müzede sergilenen eserlerin tarihi ve kültürel önemlerini açıklayarak ziyaretçilere, neden bu eserlerin önemli olduğunu anlamalarına yardımcı olmaktadır.

Müzeler ayrıca, çocukların hayal güçlerini geliştirmelerine yardımcı olur. Müzelerde sergilenen eserler, öğrencilerin dünyanın çeşitliliği hakkında bilgi edinmelerine ve farklı kültürler ve sanat tarzları hakkında bilinçli hale gelmelerine yardımcı olur. Bu da çocukların hayal güçlerini geliştirerek yaratıcı düşünme becerilerini uygulamalarını sağlar. "Müzeler, özellikle de sanat müzeleri, çocukların hayal güçlerini canlı tutmalarına yardımcı olabilir. Sergilenen eserlerin estetik ve yaratıcı özellikleri, çocuklarda yaratıcı düşünme ve hayal gücü geliştirmeye teşvik eder" (Uçar, 2014, s. 110). Müzeler, çocukların okul öncesi ve okul çağı dönemlerinde önemlidir. Çocuklar, müzeleri ziyaret ederek, öğrenme hakkında olumlu bir tutum geliştirebilirler ve okulda öğrendiklerini gerçek dünya örnekleriyle bağlantılı hale getirmektedir. Müze ziyaretleri, aynı zamanda ailelerin çocuklarıyla kaliteli zaman geçirmeleri için de bir fırsat sunmaktadır.

"Müze gezmek, çocukların aşına olmadıkları terimlerle, dönemlerle, isimlerle, eserlerle ve yerlerle karşılaşabilecekleri bir deneyim olması sebebiyle içinde belli başlı güçlükler barındırabilir" (Dinç ve Alaca, 2020, s. 43). Bu açıdan ele alındığında müzeyi gezmeye gitmeden önce müze hikâye kitabı okumak birçok açıdan faydalıdır. Müzeyi gezmeye gitmeden önce müze hikâye kitabı okumak, çocukların müze hakkında bilgi edinmelerine yardımcı olmaktadır. Müzenin tarihçesi, koleksiyonu ve önemli eserleri hakkında bilgi vererek, müzeyi ziyaret etmeden önce çocukların hazırlık yapmalarını sağlamaktadır. Çocukların müzede eserler hakkında ön bilgilerle ziyaret esnasında daha anlamlı bağ kurmalarını sağlamaktadır. Çocukların istekli ve meraklı olmalarını sağlamaktadır. Müze hikâye kitapları, müzeyi ziyaret etmenin sıkıcı veya zorlu olabileceği düşüncesini yıkarak, çocukların müze hakkında olumlu bir tutum geliştirmelerine de yardımcı olmaktadır. Bu özellikleri dikkate alınarak geliştirilen bu makalede, çocukların müze gezisi sırasında dikkatini toparlayıcı nitelikte olan materyallerin önemi üzerinde durulmakta, faydasal değeri ön plana tutacak şekilde geliştirilen tasarımlar ile süreç etkin hale getirilmeye çalışılmaktadır.

3. Müze Çocuk Hikâye Kitapları

Müzenin kat planını anlatan ve müzenin bölümlerinin anlatıldığı çocuk hikâyesi kitapları, müze deneyimi açısından önemli bir kaynak olarak görülmektedir. Müze gezisi öncesinde daha verimli bir

ziyaret için plan yapmak önemlidir. Bu amaçla, müzenin kat planını ve hangi bölümlerden oluştuğunu öğrenmek, ziyaretin daha verimli hale gelmesini sağlayacaktır. Çocuk müze kitapları, bu bilgileri anlatarak çocukların ziyaret öncesinde müzeyi anlamalarına ve hazırlıklı olmalarına yardımcı olabilmektedir. Bu şekilde, müze gezisi sırasında çocuklar ailesi ya da öğretmenleriyle gezerken zamanlarını daha verimli kullanırken, görmek istediği eserleri daha bilinçli ele alabilecektir.

Yapılan araştırmalarda göstermektedir ki; hikâye kitaplarının müzeyi keşfetmek ve eserler hakkında bilgi edinmek için kullanılabilecek ve çocukların müzede daha aktif bir şekilde katılımı teşvik edilebilecektir. Müze deneyiminde ön öğrenmeler müzede gezide deneyimin daha verimli olmasını sağlayacaktır.

Eserlerin hikâyesi ve arka planında kalan kurgusal yönünün bir hikâye ile anlatılması detayların verilmesi müzede eser ile karşılaşıldığında daha çok dikkat çekmesini ve daha uzun süre etkin bir şekilde çocuğun içselleştirerek incelemesini sağlamaktadır. Müzede özellikle üzerinde durulan eserlerin incelenmesi için çocukların o eseri merak etmesi için daha eğlenceli detaylar ve hikâyelerle sunulabilir.

Müzelerin hazırladığı etkinlik kitapları da müze deneyimi sonrasında öğrenilenlerin pekiştirilmesi ve sonrasında farklı zaman dilimlerinde tekrar hatırlanması için önemli bir kaynak kitaptır. İçerisinde yer alan bilgilerin farklı oyunlar ve etkinliklerle sunulması bu kitapları daha cazip hale getirmektedir. Müze ile olan bağın sürdürülebilirliği açısından da ele alındığında bu tür kitapların çeşitlenmesi ve sayıca artması da önemli görülmektedir.

4. Yöntem

Müze deneyimi farklı dinamikleri barındırmaktadır. Müzelerin bu deneyimi daha etkili yapmak için çeşitli yollara başvurmaktadır. Bu yöntemlerden biri olarak da müzelerin hazırladığı müze kitapları ele alınabilir. Müzelerin hazırladığı bu kaynaklar bazen müze gezisi sırasında rehber niteliği görürken bazıları da etkinliklerle müze gezisi sonrası pekiştirmek için kullanılmaktadır. Özellikle okulların gerçekleştirdiği müze ziyaretlerinin öncesinde çocuklara müze hakkında kısaca bilgilendirme yapılmaktadır. Bu bilgilendirmeyi daha etkili hale getirmek için çocuklara yönelik müzelerin hazırladığı müzeyi tanıttı ve rehberlik edici hikâye kitapları tercih edilebilir. Bu amaçla araştırmada çocuklara yönelik hazırlanmış müze hikâye kitapları tarama yöntemi kullanılarak müzeyi anlatan, eserleri anlatan ve etkinlik kitapları belirlenmiştir. "Tarama modeli, nitel araştırma yöntemlerinden biridir ve araştırmaya konu olan olay, birey veya nesnenin mevcut durumu olduğu gibi ortaya konmaya çalışılır. Bu modelde amaç, olayın var olan koşulları içinde objektif bir şekilde tanımlanmasıdır" (Yıldırım ve Şimşek, 2003, s. 33). Araştırmada tarama modeli ve doküman analizi yöntemi kullanılmıştır. Elde edilen görseller, bu şekilde bir sistematik çerçevesinde seçilerek değerlendirilmiştir. Doküman analizi, yazılı veya dijital belgelerin içeriğini anlamak, özetlemek, sınıflandırmak veya içerdikleri bilgilere erişmek için kullanılan bir dizi teknik ve süreci ifade eder. Bu teknikler, büyük miktardaki metin verilerinin anlamlı ve kullanılabilir bilgilere dönüştürülmesine yardımcı olur.

Yapılan tarama sonucunda müze olgusu üzerine çok sayıda kitaba ulaşılmıştır. Bu araştırmanın evrenini müze kitapları içerisinde müze mağazası ve müze internet sayfasında satışı yapılan 8-12 yaş grubundaki çocuklar için hazırlanmış müzeyi anlatan ve rehberlik eden, müzede yer alan eserlerin anlatıldığı ve müze deneyimini de pekiştirecek etkinliklerin yer aldığı kitaplar oluşturmaktadır. Evreni temsil etmesi için de bu kitapların içerisinde dünyada en çok ziyaret edilen müzelerin hazırlanmış olduğu müzenin ve bölümlerinin anlatıldığı, müzede yer alan koleksiyona ait bilgiler üzerine kurgulanmış hikâye kitapları

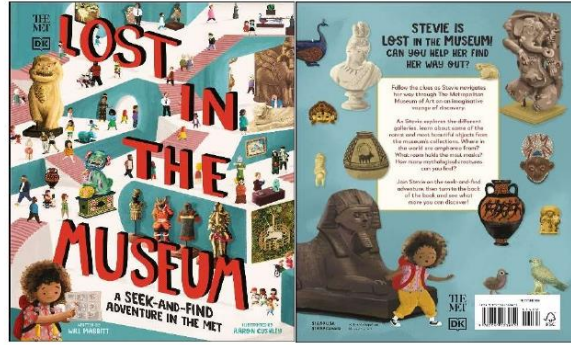
ve etkinlik odaklı dokuz örneklem kitap tespit edilmiştir. İncelenen kitaplara dair bilgilere Tablo 1’de yer verilmiştir. Bu kitaplar 2022 yılında dünyada en çok ziyaret edilen 10 müze içerisinde, o müzelerin internet sitesinde ve müze mağazasında satışı yapılan basılı çocuk kitaplarından, özellikle müzenin bölümlerine yer verilen, müze odaklı ve müzedeki eserlerin yer aldığı kitaplar içerisinde belirlenmiştir. İstanbul arkeoloji müzesi Türkçe bir örnek olarak örnekleme dâhil edilmiştir. İnceleme bölümünde müzeyi tanıtıcı ve rehberlik edici özelliklerinden dolayı seçilen kitaplar öncelikle işlevselliği göz önünde bulundurularak incelenmekte, akabinde anlamsal ve biçimsel yönden yeterliği tasarım yönünden değerlendirilmektedir.

Tablo: İncelenen müze ve müzelerin çocuk hikâye kitapları

Kitabın Adı	Yazar	Müze
Lost In The Museum (A seek and Find Adventure In The Met)	Will Mabbitt	New York Metropolitan Sanat Müzesi
Tate Kids British Art activity book	Belirtilmemiş	Tate Müzesi İngiltere
Osman Hamdi Bey’in Hazinesi	Lider Hepgenç	İstanbul Arkeoloji Müzeleri
Miffy x Rembrandt	Dick Bruna	Rijks Müzesi
Barbapapa au Louvre	Alice Taylor ve Thomas Taylor	Louvre Müzesi
Mixed-Up Masterpieces: Amusing Animals	Nosy Crow	British Müzesi
The Queen & Mr Brown: A Night in the Natural History Museum	James Francis Wilkins	Londra Doğa Tarihi Müzesi
Hope: The Story of the Blue Whale	Laura Chamberlain	Londra Doğa Tarihi Müzesi
Museum ABC	Belirtilmemiş	New York Metropolitan Sanat Müzesi

4.1. Lost In The Museum: A Seek and Find Adventure in The Met

Lost In The Museum: A Seek and Find Adventure in The Met, Metropolitan Museum of Art’ta (Met) geçen çocuklara yönelik bir hikâye kitabıdır. Kitap, 8 ile 12 yaş arasındaki çocuklar için tasarlanmıştır ve Metropolitan müzesi tarafından hazırlanmıştır (Şekil 1). Kitap, Met’in farklı galerileri ve eserlerini keşfetmeye teşvik eden bir olay örgüsünde geçmektedir. Müzeyi tanıtan, müzenin bölümlerinden bahseden ve kitabın sonunda da müzenin bölümlerinde yer alan eserler hakkında bilgilerin yer aldığı bir kaynak kitaptır. Kitap, Met’in çeşitli galerilerinde kaybolan bir çocuğun hikâyesine odaklanmaktadır. Annesi ve kardeşiyle müzeyi gezmeye gelen Anna ailesini aradığı bu yolculukta müzenin içerisinde ailesinin bıraktığı ipuçlarını takip ederek bir geziye çıkıyor. Bu kitap, çocukların müzeyi tanımasına gezerken nelerle karşılaşacağına dair fikir almasını sağlamaktadır. Yine içerisinde barındırdığı merak öğeleri ile yaratıcılıklarını geliştirmelerini ve problem çözme becerilerini güçlendirmelerini sağlamaktadır. Müzeye gitmeden müze hakkında bilgi edinme ve nasıl gezeceği konusunda rehber olması anlamında önemli bir kaynak olarak yerini almaktadır.



Görsel 1. Lost in the museum kitap kapağı

Çocuklara yönelik hazırlanmış bu hikaye kitabında, müzenin büyüklüğünü kavramada yardımcı olamakta, içerisinde yer alan bölümler hakkında ayrıntılı bilgilere yer verilmektedir (Şekil 2). Hikayenin resimleme tekniği de müzenin büyük ve kalabalık bir ziyaretçi grubuna ev sahipliği yaptığına vurgu yapmakta, geniş bir perspektif açı kullanılmasıyla müzenin bölümlerinde yer alan pek çok eseri de görünür kılmaktadır. İçerigin müze ile uygunluğunun yanı sıra Lost in the museum başlıklı kitapta, kolaj yöntemiyle ilgi çekiciliği desteklenmiş illüstratif görseller kullanılmakta, dinamik kompozisyonlar renk ve biçim öğeleriyle desteklenmektedir. Özgün tipografi yaklaşımı ile görsel ve metinsel öge uyumu dikkat çekmektedir. Çocuklara yönelik hazırlanan bu kitap müzenin bölümlerine değinmesi, müzedeki eserler hakkında bilgi vermesi, içerikle uyumlu tasarım tekniği ve anlayışı ile etkili bir örnek olarak ele alınmıştır.



Görsel 2. Lost in the museum iç sayfa tasarımı

4.2. Tate Kids British Art Activity Book

Tate Museum tarafından yayınlanan, İngiliz sanatının farklı dönemlerine ait eserlerle ilgili bilgiler veren ve okuyuculara sanatı keşfetmeleri için etkinlikler sunan bir aktivite kitabıdır. Kitap 8 ile 12 yaş arasındaki çocuklar için tasarlanmıştır ve müzede yer alan İngiliz sanatı tarihine ilişkin farklı konuları

içermektedir. Kitap, öğrenmeyi eğlenceli hale getiren etkinlikler sunmaktadır. Sanat eserleri hakkında bilgi edinecekleri, eserleri inceleyecekleri ve sanatsal teknikleri deneyecekleri aktiviteler bulunmaktadır (Şekil 3). Örneğin, bir sayfada, okuyucular farklı renkleri ve renk uyumlarını öğrenirken, diğer sayfalarda İngiliz ressamların portreleri hakkında bilgiler edinmektedir ve kendi portrelerini çizerek sanatı deneyimlemeleri hedeflenmektedir. Kitap çocukların sanatı keşfetmelerine ve sanat tarihi hakkında bilgi edinmelerine yardımcı olan eğitici bir kaynaktır. Bunun yanı sıra sanatsal becerilerini geliştirmelerine, hayal güçlerini kullanmalarına ve yaratıcılıklarını keşfetmelerine de olanak tanımaktadır. Kitap aynı zamanda Tate müze gezisi sonrasında deneyimlerini sınama ve pekiştirme aşısında da önemli bir kaynak olarak görülmektedir.



Şekil 3. British Art Activity Book kitap kapağı

Tarihi, modern ve çağdaş İngiliz sanat eserine dayanan, her biriyle ilintili etkinlikler ve oyunlar içeren bir etkinlik kitabı olduğu söylenebilir. Her bir bölümde sanatçıya ait kısa bir bilgi ve çalışmalarından bir parçaya yer verilmektedir. Bu bilgileri verirken lekesel ve vektörel unsurlarla yazılar desteklenmektedir. Bu şekilde daha göze hitap eden okuyucuyu yönlendiren bir tasarım anlayışı göze çarpmaktadır. Bu şekilde yaş grubunun dikkatinde çeken bir illüstrasyon anlayışının olması kitabın etkisini de artırmaktadır (Şekil 4). Etkinlikler ve oyunlar, sanatçının fikirlerinin daha iyi anlaşılmasını sağlamakta ve çocukları fotoğraf, karma teknik, heykel, kavramsal sanat, enstalasyon sanatı ve resim dahil olmak üzere çeşitli sanat etkinlikleriyle tanıştırmaktadır. Kitapta kullanılan tasarım anlayışında dinamik kompozisyonlar dikkat çekmekte, yalın illüstrasyon dili hedef kitlenin yaşına göre belirlenmekte, tipografi ile renk ve biçimsel öğeler birbirleriyle uyumlu tasarlanmaktadır.



Şekil 4. British Art Activity Book sayfa tasarımı

4.3. Osman Hamdi Bey'in Hazinesi: İstanbul Arkeoloji Müzeleri

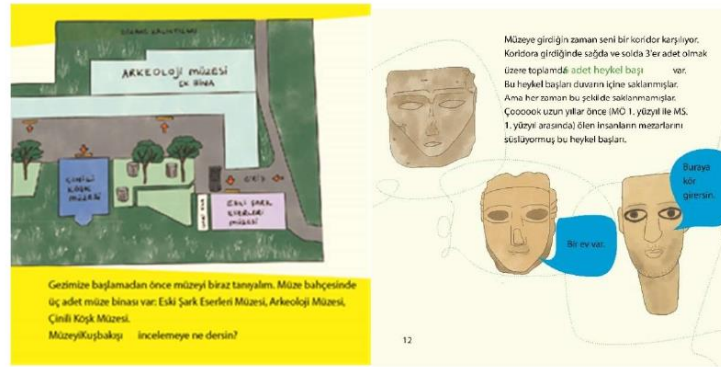
Lider Hepgenç tarafından hazırlanan bu kitap etkinliklerle müze gezisi üzerine odaklanmaktadır. Kitabın içeriğinde müze planı ve bu planın içerisinde hangi bölümlerin yer aldığına dair bilgileri barındırmaktadır (Şekil 5). Yine bölümlerin yanı sıra arkeoloji ve müzedeki eserlerle ilgili bilgilerinde bulunduğu bir kaynak kitap niteliğindedir. Kitap 8 ile 12 yaş arasındaki çocuklar için tasarlanmıştır ve müzede yer alan eserleri etkinliklerle anlatarak interaktif bir deneyim sunmaya çalışmaktadır. Etkinliklerle merak duygusunu pekiştirerek müzeyi gezdirmeyi hedefleyen bu kitap sayesinde müzeye gelmeden önce çocukların müze hakkında temel bilgiler edinmesi de sağlanmaktadır. Arkeoloji ile ilgili terim ve kavramlarında eğlenceli etkinlik ve görsellerle basitleştirilerek anlatılmaktadır.



Şekil 5. Osman Hamdi Bey'in Hazinesi İstanbul Arkeoloji Müzeleri kitap kapağı

Bu etkinlik kitabında müzenin bulunduğu yer hakkında sadeleştirilmiş bir kroki plan hazırlanarak kitapta yer verilmiştir (Şekil 6). Bu sayede müzenin bölümlerine nasıl gidileceği nasıl bir yol izlenmesi gerektiği hakkında da fikir verilmektedir. Yine kitapta müzede yer alan eserlere yönelik anlaşılır bilgi ve

eğlenceli akılda kalıcı etkinliklerle de pekiştirmeler yapılmaya çalışılmıştır. Kitapta müzedeymiş hissi yaratan tasvirlerle anlatılmaktadır. Eserlerin konumu, içeri girildiğinde neler görüleceği betimlenerek aktarılmıştır. Tercik edilen illüstrasyon tekniğinde ayrıntılardan arındırılmış basitleştirilmiş çizgiler olduğu görülmektedir. Leksal vurguların olduğu, büyük ve küçük kontrastlarının vurgular oluşturduğu bir tasarım anlayışı dikkat çekmektedir. Ersan ve Bayraktar'ın (2021) çalışmasında çocuk kitaplarında tercih edilen renklerin örneğin; Kahverengi ve yeşil gibi renklerle natürel bir görünüm yaratılabileceği, kırmızı, turuncu ve sarı gibi sıcak renklerle ılımlı bir atmosfer oluştururken, heyecan verici bir hava yaratmak için sarı ve mor gibi güçlü renk kontrastlarından faydalanılabileceğinin altı çizilmektedir. Bunun yanı sıra tipografi de kitabın tasarımı ile uyumlu bir şekilde düzenlenmesi gerektiği vurgulanmaktadır. İncelenen bu kitapta kullanılan renk ve tipografide bunlara dikkat edildiği ve yerinde kullanıldığı görülmektedir.



Şekil 6. Osman Hamdi Bey'in Hazinesi İstanbul Arkeoloji Müzeleri sayfa tasarımı

4.4. Miffy x Rembrandt

Hollandalı çizgi karakter Miffy'nin Rembrandt Harmenszoon van Rijn'in ünlü eserleriyle bir araya geldiği bir resim kitabıdır. Kitap, Rembrandt'ın resimlerindeki figürleri, ışık ve gölge kullanımını ve renklerini Miffy karakteriyle yeniden yorumlamaktadır (Şekil 7). Kitap, çocuklara sanat tarihine ve ünlü sanatçılara yönelik bir giriş sunarken, aynı zamanda onların hayal güçlerini kullanarak yaratıcılıklarını geliştirmelerini sağlamaktadır. Miffy karakterinin Rembrandt'ın resimlerindeki figürlerin yerine geçmesi, çocukların sanat eserlerini daha yakından keşfetmelerine ve anlamalarına yardımcı olur.



Şekil 7. Miff x Rembrandt kitap kapağı

"Miffy x Rembrandt", çocukların sanata ilgi duymalarını teşvik ederken, aynı zamanda Hollandalı sanatçı Rembrandt'ın eserlerini keşfetmelerine de olanak tanımaktadır. Kitap, çocukların yaratıcılık ve hayal gücünü desteklerken, aynı zamanda kültürlerarası farkındalığı artırmaktadır (Şekil 8). Müzede yer alan eserlerin gerçek fotoğraflarının yanında çizgi karakter olarak çizimlerine yer verildiği görülmektedir. Kitap ünlü bir çizgi karakterin çizimlerinin yer almasıyla çocukları kendine düzeyine çekmektedir.

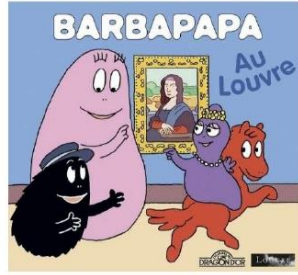
Sanatçının seçtiği imgelerin çocuklara özgü ve anlaşılır olması önemlidir. Bu imgeler, çocukları heyecanlandırmalı, merak uyandırmalı, duygusal bir etki bırakmalı ve en önemlisi onları düşündürmelidir. Çocuklar, bu tür anlamlı imgelerle karşılaştıklarında, sanat eserine daha hızlı bir bağ kurma eğilimindedirler (Özer, 2006, s. 430). Bu müze kitabında seçilen karakterle kitapta yer alan eserlerin merak uyandırması ve dikkat çekmesi sağlandığı görülmektedir. Çocukların bildiği sevdiği bir karakterinde seçilmesi yine kitabın çocukların dikkatini çekmesi ve ilgisini uyandırmasında önemli bir etkisi olduğu düşünülmektedir. Müze de yer alan tabloların ünlü yeniden resimlendirilmesi ve bunu yaparken tercih edilen illüstrasyon dili seçilen ünlü karakterle özdeşleşmekte ve bir uyum sunularak başarılı özgün bir anlatım dili oluşturulmaktadır.



Şekil 8. Miffy x Rembrandt Sayfa Tasarımı

4.5. Barbapapa au Louvre (Barbapapa at the Louvre)

Fransız yazar Annette Tison ve Amerikalı sanat tarihçisi Talus Taylor tarafından yaratılan Barbapapa çizgi roman serisine dayanan bir çocuk kitabıdır. Kitap, Barbapapa ailesinin Louvre Müzesi'ni ziyaret etmelerini ve dünyaca ünlü sanat eserlerini keşfetmelerini konu almaktadır (Şekil 9). Barbapapa ailesi, Louvre Müzesi'ni ziyaret ederken, Mona Lisa, Venus de Milo ve İskender Lahdi gibi ünlü sanat eserlerini keşfetmektedir. Kitap, çocukların sanata ilgi duymalarını teşvik ederken, aynı zamanda Louvre Müzesi ve içerisinde yer alan eserler hakkında bilgi edinmelerine yardımcı olmaktadır. Kitap, çocukların hayal güçlerini geliştirirken, aynı zamanda eğitici bir deneyim sunmaktadır. Barbapapa karakterleri, çocuklar arasında oldukça popülerdir ve bu tanınmış sevilen karakter sayesinde müzeye olan ilgi artırılmaya çalışılmaktadır.



Şekil 9. Barbapapa Au Louvre Kitap Kapağı

Louvre Müzesi denilince akla gelen ilk eser olan Leonardo Da Vinci'nin Mona Lisa eserine de yer verildiği görülmektedir. Hem kapakta hem de kitabın içeriğinde dünyada en çok bilinen eserlerden biri olan bu ünlü eserinde yer alması çocukların Louvre müzesine olan merakını pekiştireceği düşünülmektedir (Şekil 10). Hedef kitlenin yaş aralığına göre tasarımsal dönüşümlerin ve illüstrasyon dilinin belirlenmesi mümkündür. Bu bağlamda Barbapapa Au Louvre başlıklı kitapta da sanatçının özgün çizim tarzının da elverdiği ölçüde yalın karakter çizimleri ve anlatımı belirgindir. Dikkat çekici renk kullanımı ile anlamsal yönden uyumlu metinler iç içe kullanılmıştır. Örneğin üç altı yaş aralığındaki çocukların insan karakterler yerine hayvan, bitki gibi canlı ya da robot, araba gibi cansız varlıklara insansı özellikler yüklenerek oluşturulmuş animistic karakterlere daha çok ilgi gösterdikleri bilinmektedir (Kardaş ve Alp, 2001, s. 20). Bu kitapta da gerçekçi ayrıntılı insan karakterleri yerine hayvan ve cansız varlıklara yer verildiği görülmektedir.



Şekil 10. Barbapapa Au Louvre sayfa tasarımı

4.6. Mixed-Up Masterpieces: Amusing Animals

Dünyaca ünlü sanat eserlerindeki hayvan figürlerinin parçalarının bir araya getirilmesiyle oluşan ilginç resimlerden oluşan çocuklara yönelik bir etkinlik kitabıdır. Bu kitap British müzesi tarafından çocuklara özel olarak hazırlanmıştır. Kitap, çocukların sanat tarihini ve ünlü sanat eserlerini keşfetmelerine yardımcı olmasının yanında eğlenceli bir deneyim de sunmaktadır (Şekil 11). Ünlü tablolarla yer alan hayvan figürlerinin parçalarını farklı kombinasyonlarla bir araya getirerek eğlenceli ve yeni görüntüler ortaya çıkarmaktadır. Bu şekilde çocuklar, orijinal resimler hakkında bilgi sahibi olurken, hayvanların farklı özelliklerini de keşfetmeleri sağlanmaktadır.



Şekil 11. Mixed-Up Masterpieces: Amusing Animals Kitap Kapağı

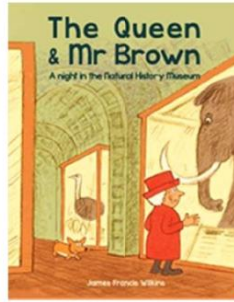
Kitap, renkli ve ilginç resimlerin yanı sıra eğitici metinler ve bilgilere de yer vermektedir. Bu kitap, özellikle sanata ilgi duyan çocuklar için önemli bir seçenektir ve onların sanat eserlerine karşı meraklarını pekiştirmektedir (Şekil 12). Bu kitap müze deneyimi sonrasında müze ile olan bağın sürekliliğinin sağlanmasında alternatif bir kaynak olarak düşünülebilir. Bu tekniğin çocuk kitabı illüstrasyonlarında kullanılması malzeme ve doku çeşitliliği ile kitabın görsel diline hareket katmakta ve çocuklar için ilgi çekici olmaktadır. Çeşitli dokunsal materyallerin kullanımı okuyucuların düşüncelerini harekete geçirmenin bir yolunu sunmaktadır (Ersan ve Bayraktar, 2021). Kitapta oluşturulan alternatif eşleştirmeler hem yaratıcı düşüncüyü hem de farklı düşünme becerilerini desteklemektedir. Bir etkinliğe dönüşmesi kendinin dahil olduğu bir oyun gibi daha kalıcı daha fazla dikkat çekici yapmaktadır. Gördüğünü yorumlaması ve yeniden ele almasını da sağlamaktadır. Bu açıdan müze deneyimini de pekiştirici bir etkisi olacaktır.



Şekil 12. Mixed-Up Masterpieces: Amusing Animals sayfa tasarımı

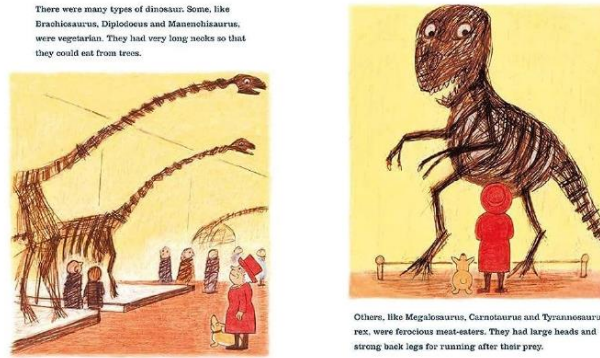
4.7. The Queen & Mr Brown: A Night in the Natural History Museum

David Walliams tarafından yazılan ve Tony Ross tarafından resimlenen bir çocuk kitabıdır. Kitap, Kraliçe Elizabeth'in bir gece Londra Doğa Tarihi müzesinde yaşadığı macerayı anlatmaktadır. Kitap, Kraliçe Elizabeth'in müzede bir gece geçirmesi için davet edilen Bay Brown adlı müze görevlisinin hikâyesini anlatmaktadır (Şekil 13). Kraliçe, müzede birçok ilginç hayvan ve tarihi nesne ile karşılaşmaktadır. Kraliçe, müzeyi keşfederken, aynı zamanda çeşitli hayvanlar hakkında bilgi edinir ve müzede yaşayan hayvanlarla tanışmaktadır. Bu hikâye ile müze tanıtılmakta ve müze hakkında bilgiler verilmektedir. Kitap, çocukların doğa tarihi ve müze deneyimlerine yönelik bir giriş sunarken, aynı zamanda eğlenceli bir macera hikâyesi de anlatmaktadır.



Şekil 13. The Queen & Mr Brown: A Night in the Natural History Museum kitap kapağı

Kitap, bir çocuğun kaleminden çizilmiş gibi basit ve ilginç resimlerle desteklenmektedir ve David Walliams'ın mizah anlayışı ile daha eğlenceli bir hale getirilmektedir. Eğlenceli bir kurgu ile müzede yer alan mamutlar, dev dinazorlar ve dev kemikler hakkında bilgilerle donatılmış bir hikaye sunmaktadır (Şekil 14).

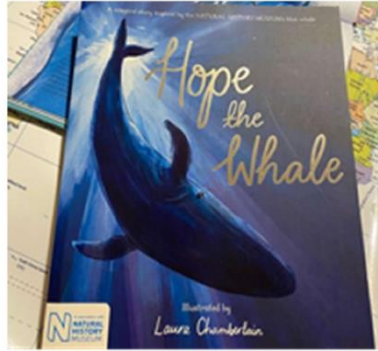


Şekil 14. The Queen & Mr Brown: A Night in the Natural History Museum sayfa tasarımı

Bu kitapta da anlamsal ve işlevsel yönden müzeyi tanıyıcı bir kaynak olması olumlu bulunmakta, özgün çizim tarzı ile diğer örneklerden farklılaşmaktadır. Resimleme yine sıcak ve soğuk renk kontrastlığına dayanmakla birlikte, renk tonlarındaki düzenlemeler farklı renk birlikteliklerinin ne kadar etkili olabileceğini kanıtlar niteliktedir. Bununla birlikte kırmızı renk çarpıcı bir elbise ile kraliçenin seçkinliği vurgulanmakta, müzede yer alan iskeletlerin koyu tonu ise karşıtlığını da içeriksel olarak dolaylı yönden desteklemektedir. Kemik rengi daha açık bir krem ton olmasına rağmen farklı bir renk ve sanki bir çocuğun elinden çıkmış çizimlerle özgün bir illüstrasyon dili oluşturularak özgün bir dil yakalanmıştır. Ana karakter dışında kalan kısımların kabaca çizimi ile vurgulanmak istenilen kısımlar daha ayrıntılı çizilerek vurgu bu kısımlara çekilmiştir. Müzenin eserlerinin vurgulandığı başarılı özgün bir illüstrasyon diliyle anlatıldığı müze kitabı olduğu söylenebilir.

4.8. Hope The Whale

“Hope” umut ismini verdikleri mavi balina hakkında bilgilerin yer aldığı önemli bir kaynak kitaptır. Doğan Tarih Müzesi’nin yeni simgesi, 22 metre uzunluğundaki mavi balina iskeleti çelik tellerle asılı ve bir mühendislik harikası olduğu düşünülen bir eser olarak müze de önemli bir yere sahiptir (Şekil 15). Hikâyesi, 1891’de İrlanda kıyılarında karaya vurmuş halde bulunmasıyla başlamaktadır. Yerel bir balıkçı için kazançlı bir bulgu olan iskelet kalıntıları müzeye satılarak müzedeki yerini almıştır. 221 kemiğinin her birini temizlemek ve onarmak için 10 aylık özenli laboratuvar çalışması da dahil olmak üzere, onu eski haline getirme projesinin tamamlanması üç yıl sürmüştür.



Şekil 15. Hope The Whale Kitap Kapağı

Hikâye kitabında bu balinadan yola çıkılarak küçük bir çocuk, denizde çok uzaklarda bir balina ve yavrusunu görme öyküsünü anlatılmaktadır. Diğer incelenen kitaplardan farklı olarak bu kitap tek bir esere ve o eserin hikayesine odaklanmaktadır (Şekil 16).

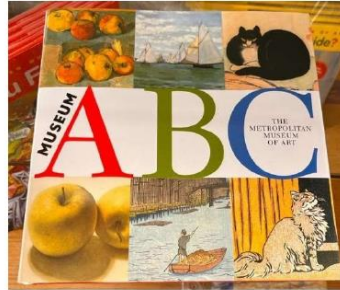


Şekil 16. Hope the Whale sayfa tasarımı

Müze kitaplarında müzenin bölümlerinin ve eserlerinin ayrıntılı anlatıldığı kitapların yanısıra özellikle müzeyi ünlü yapan müze denilince akla ilk gelen çarpıcı eserlerin ön plana çıktığı ve hikayelerinin uzun uzun anlatıldığı hem yetişkinlere yönelik hem de çocuklara yönelik araştırma ve hikaye kitapları hazırlanmaktadır. Hope the whale kitabı da Doğa Tarihi Müzenin girişinde asılı duran kocaman bir balina iskeletinin hikayesine dayanmaktadır. Hikayenin yazı ve görsel bütünleyici bir dille yazıldığı görülmektedir. Sulu boya tekniğinde parlak ve gerçekçi bir renk anlayışında parlak ve canlı renklerle hazırlanmıştır. Hikayeyi ilgi çekici bir dille sahne sahne canlandırmasıyla etkili bir örnek olduğu söylenilebilir.

4.9. Museum ABC

The Metropolitan Museum of Art tarafından yayınlanmış bir çocuk kitabıdır. Kitap, alfabe sırasına göre düzenlenmiş ve her harf için müzede bulunan bir nesne veya sanat eseri seçilmiştir. Bu kitap türü pek çok müze tarafından kendisine uyarlanarak müze mağazası ve internet sitelerinde satılmaktadır. Kitap, çocuklara sanat ve müze kültürü hakkında eğitici bir deneyim sunarken, aynı zamanda harfleri öğrenmelerine de yardımcı olmaktadır.



Şekil 17. Museum ABC kitap kapağı

Kitapta "D" harfi için, "Dance" dans etme eylemini anlatan eserler seçilirken, "H" harfi için "Hair" saç anlatan ifade eden eserler seçilmiştir. Kitapta yer alan her nesne veya sanat eseri, rengârenk ve canlı ayrıntılar ile gösterilmiştir (Şekil 18). Ayrıca, her sayfada bir cümle veya iki kısa cümle ile nesne veya eser hakkında bilgi de verilmiştir. "Museum ABC" kitabı, The Met'in zengin koleksiyonuna bir örnek sunarken, çocukların müzeyi keşfetmelerine, öğrenmelerine ve hayal güçlerini kullanmalarına olanak sağlamaktadır.



Şekil 18. Museum ABC sayfa tasarımı

Museum ABC kitabı gibi pek çok müzenin aynı türde koleksiyonunu ele aldığı kitapları bulunmaktadır. Tasarımsal açıdan bir sayfada müzede yer alan sanat eserlerinden ayrıntıların yer aldığı görsel bir düzen karşısına gelen sayfada büyük bir şekilde bir harf ve o harfi temsil eden kelime ile cümle yer almaktadır. Harfin yanında yer alan eserlerde harfin anlattığı kelimeyi destekleyen ayrıntılara yer vermektedir. Sade anlaşılır bir dille hazırlanan bu kitap okuma yazma öğrenecek olan bir çocuk için eğlenceli ve eğitici olabilir. Bu kitap müze gezisi sonrasında görsel olarak eserlerin hatırlanmasında ve pekiştirilmesinde de destek olacaktır.

Yapılan araştırmada göstermektedir ki; incelenen kitapların bazıları hem müzeyi anlatmış hem de eserler hakkında ayrıntılı bilgilere yer vermiştir. Bunların yanı sıra etkinlik teması üzerine hazırlanan kitaplarında etkinliklerin yanında eserler hakkında bilgilerinde yer aldığı metinlerin olduğu görülmüştür. Müzeyi anlatan ve bölümler hakkında bilgi veren kitapların özellikle müzeyi gezmeden önce önemli olduğu düşünülmektedir. Müzede yer alan eserler hakkında bilgilerin olduğu hikâye kitapları da müze deneyimini daha etkili yapma ve merak duygusunu pekiştirmektedir. Yine müze etkinlik kitaplarının da müze gezisi sonrasında öğrenilen bilgilerin pekiştirilmesinde önemli bir yeri olduğu söylenebilir.

Müzelerin hazırlanmış olduğu çocuklara yönelik bu kitapların, çocukların müzeye gelmeden müzede onları neler beklediği hakkında bilgi edinmelerini, müzede yer alan eserlerin hikâyelerini ve bilgilerini, müzeyi gezdikten sonrada müzede gördükleri hakkında bilgilerini yoklamalarını sağlayan etkinliklerin olduğu kitapların müze deneyimi üzerine olumlu etkilerinden söz edilebilir. Müzeler çok sayıda basılı kaynakla bunun önemli ve gerekli olduğunu göstermektedir.

5. Sonuç

Müzeler ve çocuklar arasındaki ilişki, çocukların öğrenme, keşfetme ve yaratıcı düşünme becerilerini geliştirmelerine yardımcı olmaktadır. Müzeler, gelecekteki kültürel liderlerin yetişmesine katkıda bulunur ve çocukların tarih, sanat, bilim ve kültür hakkında bilinçli hale gelmelerini sağlamaktadır. Müze hikâye kitaplarının, müze ziyaretleri için gerekli ön hazırlıkların yapılmasında önemli kaynaklar

olduğu görülmektedir. Ayrıca, müzeyi özgürce keşfetmelerine yardımcı olmakta ve müzeyi keşfetme konusundaki motivasyonlarını artırmaktadır. Bu materyaller, çocukların müze ziyaretlerine ilgi duymalarını sağlamakta ve onların öğrenme deneyimlerini daha keyifli hale getirmektedir. Müzelerde bu kaynakların öneminin farkında olarak özellikle en çok ziyaret edilen müzeler çocuklara yönelik müzeyi anlatan, eserler hakkında bilgilerin olduğu ve eğlenceli bir şekilde öğrendiklerini pekiştirici etkinlikleri olan kaynaklar hazırlamaktadır.

Yapılan araştırmada göstermektedir ki, müzeyi tanıtan ve rehberlik eden türde hazırlanan hikâye kitapları çocukların müzeyi ziyareti öncesinde onları müzeye hazırlamaktadır. Bunun yanında müzenin eserlerinin hikâyelerinin olduğu ve müzede yer alan eserler hakkında bilgilerin bulunduğu hikâye kitapları da müze gezisi sırasında eserlerin daha iyi anlaşılmasında ve belleklerinde yer edinmesinde önemli rol oynamaktadır. Müze ile ilgili hazırlanan etkinlik ve eserlerle ilgili etkinliklerin yer aldığı çocuk kitapları müze gezisi sonrasında müzede öğrenilenlerin pekiştirilmesinde ve müzeyle olan bağın sürekliliğinde etkili olduğu görülmektedir. Araştırmada ele alınan üç tür müze çocuk kitabının da çocukların müze deneyimini desteklediği bu deneyimi pekiştirdiği söylenilebilir. Bazı kitapların iki türü de ele aldığı görülmektedir. Bir müze kitabında hem müzeyi tanıtmayı hem eserler hakkında bilgilerin olması beklenirken, hem de etkinliklerinde yer alması ile etkili olacağı düşünülmektedir. Bu sayede bir kitap ile müzeye gitmeden önce, müzedeysen ve müzeden ayrıldıktan sonra da faydalanarak her açıdan etkili bir müze iletişimi kurulabilecektir.

Yapılan araştırmanın sonucunda çok sayıda müze olgusu üzerine kaynak olduğu görülmekte, dünyaca ünlü ve çok ziyaretçisi olan müzelerin çocuk ziyaretçileri için daha çok kaynak oluşturduğu belirlenmekte ve bunun sonucunda daha iyi bir müze deneyimi sağlamaya çalıştıkları sonucuna varılmaktadır. Bu açıdan ele alındığında diğer müzelerinde çocuklara yönelik bu tür çocuk hikâye kitabı tasarımları hazırlamaları önerilmektedir. Bu sayede müzelerin ziyaretçi deneyimlerini iyileştirmek ve öğrenme sürecini desteklemek açısından daha destekleyici bir yaklaşım sağlanacaktır.

Bu araştırma makalesinde, müze deneyimi sırasında çocuklara eşlik eden/edecek müze ziyaret kitaplarının izleyici üzerindeki olumlu etkisine değinilmekte, müzenin içeriği hakkında bilgi edinilmesinde kaynaklık etmesinin önemi üzerinde durulmakta, çocuklar üzerinde ilgi çekiciliğinin artırdığı bu nedenle de söz konusu kaynakların niteliğinin ve sayısının da artırılması önerilmektedir.

Kaynakça

- Artam (2022, 24 Mayıs), Konuklar Konular: ICOM'dan yeni müze tanımı, <https://artam.com/makaleler/konular-konuklar/icomdan-yeni-muze-tanimi> adresinden edinilmiştir.
- Başoğlu, N. (2022). Çocuk Edebiyatında Sanata Yolculuk: Müze Eğitimi. *Kalem Eğitim ve İnsan Bilimleri Dergisi* 2022, 12(1), 193-212
- Baykal, G. (2019, 5 Nisan). Öğrenmeye Yolculuk: Okul Gezileri, <https://ogrenimkanali.com/2019/11/02/ogrenmeye-yolculuk-okul-gezileri/> adresinden edinilmiştir.
- Dinç, B. ve Alaca, I. (2020). Sanat Müzeleri ve Çocuk Kitapları: Metin, Resim ve Yaratıcı Aktivitelerle Sanatı Deneyimlemek. *Çocuklar (0-18) için Kültürel Miras Çalışmaları Çalıştay Bildiriler*, Ankara: Koç Üniversitesi VEKAM, 30-60.
- Erbay, F. (2017). Müzelerin Eğitim Ve Tasarım Atölyelerinde İnfomal Eğitim. *Milli Eğitim Dergisi*, 46 (214), 239-253.

- Ersan, M. ve Bayraktar, C. (2021). Resimli Çocuk Kitaplarında Sembolik Temsil Ve Kolaj. The Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 11 (4), 1360-1375.
- Kandemir, Ö. & Uçar, Ö. (2015). Değişen Müze Kavramı ve Çağdaş Müze Mekanlarının Oluşturulmasına Yönelik Tasarım Girdileri . Sanat ve Tasarım Dergisi , 5 (2) , 17-47.
- Kara, C. (2019). “Çocuk Kitapları İllüstrasyonunda Karakter Tasarım Yöntemlerinin Sınıflandırılması”, International Social Sciences Studies Journal, 5(30), 685-696.
- Kardaş C. ve Alp D. (2013). Çocuk Edebiyatı ve Medya. Ankara: Eğiten Kitap.
- Kara, C. (2019). Çocuk Kitapları İllüstrasyonunda Karakter Tasarım Yöntemlerinin Sınıflandırılması. Social Sciences Studies Journal, 5(30), 685-696.
- Uçar, A. (2014). Sanat eğitiminde müzelerin eğitimsel rolleri ve işlevleri. Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 1(14), 108-117.
- Şahan, M. (2005). Müze Ve Eğitim. Türk Eğitim Bilimleri Dergisi, 3(4): 487 – 501.
- TUİK, (2022, 28 Temmuz). Kültürel Miras, <https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Kulturel-Miras-2021-45687> adresinden edinilmiştir.
- Yıldırım, A. ve Şimşek H. (2003). Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri (3. Baskı). Ankara: Seçkin Yayıncılık.

Etik Komisyonu Onay Bildirimi



T.C.
HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ
Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırma Etik Kurulu

Sayı : E-66777842-300-00003368270
Konu : Etik Kurulu İzni (Elif COŞKUN)

09/02/2024

GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

İlgi : 25.01.2024 tarihli ve E-44513094-000-00003332855 sayılı yazınız.

Enstitünüz Sanatta Yeterlik Doktora Programı öğrencilerinden **Elif COŞKUN**'un, **Doç. Dr. Banu BULDUK TÜRKMEN** danışmanlığında yürüttüğü *"Çocuklara Yönelik Müze Tanıtımını Destekleyici Etkileşimli Müze Hikaye Kitabı"* başlıklı tez çalışması Üniversitemiz Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırma Etik Kurulunun **06 Şubat 2024** tarihinde yapmış olduğu toplantıda incelenmiş olup, etik açıdan uygun bulunmuştur.

Bilgilerinizi ve gereğini rica ederim.

Prof. Dr. İsmet KOÇ
Kurul Başkanı

Etik Beyanı

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Tez/Sanat Çalışması Raporu Yazım Yönergesi'ne uygun olarak hazırladığım bu Tez Raporunda,

-] Tez içindeki bütün bilgi ve belgeleri akademik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
-] görsel, işitsel ve yazılı bütün bilgi ve sonuçları bilimsel ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu,
-] başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda ilgili eserlere bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduğumu,
-] atıfta bulunduğum eserlerin bütününe kaynak olarak gösterdiğimi,
-] kullanılan verilerde herhangi bir tahrifat yapmadığımı,
-] bu Tez Raporunun herhangi bir bölümünü bu üniversitede veya başka bir üniversitede başka bir Tez/Sanat Çalışması Raporu çalışması olarak sunmadığımı

beyan ederim.

11/07/2024

Elif COŞKUN

Sanatta Yeterlik Tezi Orijinallik Raporu

HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ Güzel Sanatlar Enstitüsü

Tez Başlığı: Çocuklara Yönelik Müze Tanıtımını Destekleyici Etkileşimli Müze Hikâye Kitabı

Yukarıda başlığı verilen Tez/Sanat Çalışması Raporunun tamamı aşağıdaki filtreler kullanılarak Turnitin adlı intihal programı aracılığı ile Tez Danışmanım tarafından kontrol edilmiştir. Kontrol sonucunda aşağıdaki veriler elde edilmiştir:

Raporlama Tarihi	Sayfa Sayısı	Karakter Sayısı	Savunma Tarihi	Benzerlik Oranı (%)	Gönderim Numarası
11.07.2024	218	307286	24.06.2024	%11	2387142381

Uygulanan filtreler:

1. Kaynakça hariç
2. Alıntılar dâhil
3. 5 kelimeden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Tez/Sanat Çalışması Orijinallik Raporu Alınması ve Kullanılması Uygulama Esasları'nı inceledim ve çalışmamın herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim. (11/07/2024)

Elif COŞKUN

Öğrenci No: N17145764

Anasanat/Anabilim Dalı: Grafik

Program (işaretleyiniz):

Yüksek Lisans	Sanatta Yeterlik	Doktora	Bütünleşik Doktora
	X		

DANIŞMAN ONAYI
UYGUNDUR

(Doç. Dr. Banu BULDUK TÜRKMEN)

Proficiency in Art Thesis Originality Report

HACETTEPE UNIVERSITY

Institute of Fine Arts

Title : Supportive Of Museum Introduction And Interactive Museum Story Book For Kids

The whole thesis/art work report is checked by my supervisor, using Turnitin plagiarism detection software taking into consideration the below mentioned filtering options. According to the originality report, obtained data are as follows.

Date Submitted	Page Count	Character Count	Date of Thesis Defence	Similarity Index (%)	Submission ID
11.07.2024	218	307286	24.06.2024	%11	2387142381

Filtering options applied are:

1. Bibliography excluded
2. Quotes included
3. Match size up to 5 words excluded

I declare that I have carefully read the Hacettepe University Institute of Fine Arts Guidelines for Obtaining and Using Thesis Originality Reports; that my thesis does not include any form of plagiarism; that in any future detection of possible infringement of the regulations, I accept all legal responsibility; and that all the information I have provided is correct to the best of my knowledge. I respectfully submit this for approval. (11/07/2024)

Elif COŞKUN

Student No.: N17145764

Department: Graphic Arts

Program/Degree (please mark):

Master's	Proficiency in Art	PhD	Joint Phd
	X		

SUPERVISOR APPROVAL
APPROVED

(Doç. Dr. Banu BULDUK TÜRKMEN)

YAYIMLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI

Enstitü tarafından onaylanan lisansüstü tezimin/raporumun tamamını veya herhangi bir kısmını, basılı (kâğıt) ve elektronik formatta arşivleme ve aşağıda verilen koşullarla kullanıma açma iznini Hacettepe Üniversitesi'ne verdiğimi bildiririm. Bu izinle Üniversite'ye verilen kullanım hakları dışındaki tüm fikrî mülkiyet haklarım bende kalacak, tezimin/raporumun tamamının ya da bir bölümünün gelecekteki çalışmalara (makale, kitap, lisans ve patent vb.) kullanım hakları bana ait olacaktır. Tezin/Sanat Çalışması Raporunun kendi orijinal çalışmam olduğunu, başkalarının haklarını ihlal etmediğimi ve tezimin/sanat çalışması raporumun tek yetkili sahibi olduğumu beyan ve taahhüt ederim. Tezimde/sanat çalışması raporumda yer alan, telif hakkı bulunan ve sahiplerinden yazılı izin alınarak kullanılması zorunlu metinleri yazılı izin alınarak kullandığımı ve istenildiğinde suretlerini Üniversite'ye teslim etmeyi taahhüt ederim.

Yükseköğretim Kurulu tarafından yayınlanan **Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda**

Toplanması Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge* kapsamında tezim/sanat çalışması raporum aşağıda belirtilen haricinde YÖK Ulusal Tez Merkezi/ H.Ü. Kütüphaneleri Açık Erişim Sisteminde erişime açılır.

- ☐ Enstitü/ Fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren ertelenmiştir. (1)
- ☐ Enstitü/ Fakülte yönetim kurulu kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren ... ay ertelenmiştir. (2)
- ☐ Tezimle ilgili gizlilik kararı verilmiştir. (3)

11/07/2024

Elif COŞKUN

*Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge

(1) Madde 6.1. Lisansüstü tezle ilgili patent başvurusu yapılması veya patent alma sürecinin devam etmesi durumunda, tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu iki yıl süre ile tezin erişime açılmasının ertelenmesine karar verebilir.

(2) Madde 6.2. Yeni teknik, materyal ve metotların kullanıldığı, henüz makaleye dönüşmemiş veya patent gibi yöntemlerle korunmasını ş ve internetten paylaşılması durumunda 3. şahıslara veya kurumlara haksız kazanç imkânı oluşturabilecek bilgi ve bulguları içeren tezler hakkında tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile altı ayı aşmamak üzere tezin erişime açılması engellenebilir.

(3) Madde 7.1. Ulusal çıkarılan veya güvenliği ilgilendiren, emniyet, istihbarat, savunma ve güvenlik, sağlık vb. konulara ilişkin lisansüstü tezlerle ilgili gizlilik kararı, tezin yapıldığı kurum tarafından verilir. Kurum ve kuruluşlarla yapılan işbirliği protokolü çerçevesinde hazırlanan lisansüstü tezlere ilişkin gizlilik kararı ise, ilgili kurum ve kuruluşun önerisi ile enstitü veya fakültenin uygun görüşü üzerine üniversite yönetim kurulu tarafından verilir. Gizlilik kararı verilen tezler Yükseköğretim Kuruluna bildirilir. Madde 7.2. Gizlilik kararı verilen tezler gizlilik süresince enstitü veya fakülte tarafında gizlilik kuralları çerçevesinde muhafaza edilir, gizlilik kararının kaldırılması halinde Tez Otomasyon Sistemine yüklenir.

Tez Danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu tarafından karar verilir.

